ANO 3 - NÚMERO 32





STREET FIGHTER II

SEGREDO EXCLUSIVO

AUMENTE O DESAFIO: JOGUE SEM A BARRA DE ENERGIA



SUPER NINTENDO
PATETA
A LENDA DE ZELDA
JURASSIC PARK

MEGA DRIVE
JURASSIC PARK
EX-RANZA

MASTER SYSTEM
STRIDER II
HOMEM ARANHA

NINTENDO
NOVO
BATTLETOADS

MARIO & WARIO

AJUDE MARIO A DERROTAR WARIO, O MAIS SACANA DOS VILÕES

SEGA CD

NIGHT TRAP

ARMADILHAS, HORÁRIOS E CÓDIGOS SECRETOS

PORRADAS CIBERNÉTICAS

ROBOCOP X TERMINATOR
ESTRATÉGIA COMPLETA



DE CR$ 570,00 POR APENAS CR$ 490,00

LKC POSTAL



CÓDIGO: 006/85I7I
PREÇO: US$ 64,50
RELÓGIO IRONMAN
Relógio digital TIMEX com cronógrafo, alarme, memória para 50 laps e exclusivo sistema INDIGLO, que permite a leitura durante a noite sem nenhuma dificuldade.



CÓDIGO: 006b/84311
PREÇO: US$ 97,00
RELÓGIO MAGNUM
Relógio digital TIMEX com cronógrafo, alarme, a prova d'água (200 m) e exclusivo sistema INDIGLO, que permite a leitura durante à noite sem nenhuma dificuldade.



CÓDIGO: 001/JNP-1800
PREÇO: US$ 181,00
AQUECEDOR / PREPARADOR DE ARROZ
Panela para o cozimento e aquecimento de arroz. Capacidade de 1.8 l, o que permite a preparação de 10 xícaras de arroz.
VOLTAGEM: 110/220 V.



CÓDIGO: 006c/66340
PREÇO: US$ 36,00
MINI ALARME
Mini alarme despertador com o exclusivo sistema INDIGLO que permite a leitura das horas mesmo na mais profunda escuridão.



CÓDIGO: 002/CPA-0I20
PREÇO: US$ I46,00
TEPPANYAKI GRILL
Grill anti-aderente slim que permite a preparação de deliciosos pratos. Um termostato permite o controle da temperatura.
VOLTAGEM: somente 110 V

CÓDIGO: 007/SL-SI50
PREÇO: US$ 203,00
PANASONIC CD PLAYER PORTÁTIL
CD player com design ultra-slim. Até 8 horas de uso ininterrupto com 2 pilhas alcalinas pequenas (não incluídas). amostragem de 8 vezes, com filtro digital de I8 bits e sistema de 2 DAC. Exclusivo sistema XBS. Acompanha fone de ouvido XBS.



CÓDIGO: 003/CGS-1200
PREÇO: US$ I96,00
GRILL PAN
Grill anti-aderente, dupla altura, que permite a preparação de deliciosos pratos. Um termostato permite o controle da temperatura.
VOLTAGEM: somente 110 V



CÓDIGO: 008/RQ-VI54
PREÇO: US$ 44,00
PANASONIC STEREO RÁDIO CASSETE
Toca-fitas auto-reverse com rádio AM/FM e 3 bandas de equalização. Fone de ouvido incluído. Funciona com 2 pilhas pequenas (não incluídas).



CÓDIGO: 004/PEO-3000
PREÇO: US$ I27,00
AQUECEDOR DE ÁGUA
Recipiente para aquecimento de água. Capacidade de 3.0 litros e tempo de aquecimento entre I5 e 30 minutos. Ideal para a preparação de chá, café solúvel, etc.
VOLTAGEM: somente 110V



CÓDIGO: 009/RQ-V162
PREÇO: US$ 102,00
PANASONIC STEREO RÁDIO CASSETE
Toca-fitas auto-reserve com rádio AM/ FM. Equalizador de 3 bandas e exclusivo sistema XBS. Seletor de fitas Normal/ CrO2/Metal com DOLBY. Acompanha fone de ouvido XBS. Funciona com 2 pilhas pequenas (não incluídas).



CÓDIGO: 005/MWC-1000
PREÇO: US$ 62.50
GARRAFA TÉRMICA
Garrafa térmica em aço-inoxidável para o armazenamento de líquidos quentes ou frios.
Capacidade de 1.0 litro

CÓDIGO: 010/RX-DT501
PREÇO: US$ 544,00
PANASONIC MICRO SYSTEM
Rádio AM/FM, toca-fitas digital duplo, CD player incluido, com controle remoto e exclusivo sistema XBS. Funciona com 10 pilhas grandes (não incluidas) ou eletricidade (cabo incluido).
VOLTAGEM: somente 110 V





O mundo das novidades até



CÓDIGO: 011/SD-BT55P
PREÇO: US$ 373,00
MÁQUINA DE FAZER PÃO PANASONIC
Produz diversos tipos de pães automaticamente. O modo rápido permite a preparação em apenas 3 horas de pão, croissants, doughnuts, pizzas, etc.



CÓDIGO: 012/NT-855U
PREÇO: US$ 97,50
MICRO-FORNO PANASONIC
Forno elétrico com timer, termostato, e pré-aquecimento. Ideal para assar, tostar e dourar alimentos.
VOLTAGEM: somente 110V



CÓDIGO: 013/KX-T4400
PREÇO: US$ 319,00
TELEFONE SEM FIO PANASONIC COM SECRETÁRIA ELETRÔNICA
Telefone sem fio com antena em borracha flexível, visor de cristal líquido com o número do telefone discado. Secretária eletrônica com duas fitas, busca remota de recados em telefones tone, visor de cristal líquido.
VOLTAGEM: somente 110V



CÓDIGO: 015/RQ-P30
PREÇO: US$ 37,00
TOCA-FITA PANASONIC PORTÁTIL
Tamanho compacto. Auto stop. Inclui fone de ouvido. Funciona com duas pilhas pequenas (não incluídas).



CÓDIGO: 018/WM-FX38
PREÇO: US$ 105,00
WALKMAN SONY
Rádio AM/FM stereo com toca-fitas auto-reverse. Exclusivo sistema Mega-Bass (2X). Seletor de fitas Normal/Metal. Inclui fone de ouvido. Funciona a pilha (não



CÓDIGO: 025/PXJ
PREÇO: US$ 35,00
CAFETEIRA TÉRMICA
Armazena até 1 litro de café por várias horas sem esfriar. Exclusivo sistema de abertura evita que o café caia fora da xícara ao ser servido.



CÓDIGO: 026/BWP-C700
PREÇO: US$ 52,00
GARRAFA TÉRMICA
Armazena 700 ml de líquidos quentes ou frios por várias horas. Exclusivo sistema de fechamento automático evita que você esqueça a garrafa aberta. Abre e Fecha com apenas um dedo.

CÓDIGO: 023/HP-48G
PREÇO: US$ 253,00
CALCULADORA HP-48G
Calculadora científica profissional, com capacidades gráficas para solução de equações. Centenas de equações pré-programadas. Excelente para engenheiros.

CÓDIGO: 024/HP-12C
PREÇO: US$ 140,00
CALCULADORA HP-12C
Calculadora Financeira programável. A mais usada por quem precisa realizar cálculos estatísticos e financeiros.



Para realizar seus pedidos entre em contato com a loja LKC mais próxima de você.

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040
LKC CURITIBA - PR
R. Visc. de Guarapuava, 5.090 - F: (041) 242-4726
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/1414
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
LKC MANAUS - AM
Vila Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-3856
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793
LKC JOINVILLE I - SC (NOVA)
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC JOINVILLE II - SC (NOVA)
Av. Juscelino Kubitschek, 410 - F: (0474) 33-4548



BREVE :
PETRÓPOLIS - RJ

LKC POSTAL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Tel.: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

LINHA DE INFORMÁTICA

CÓDIGO	PRODUTO	PREÇO
027/INSL032	Scanner Logitech 32 com Soft p/ OCR+Indows	234,00
028/INSL032CW	Scanner Logitech 32 com Soft Catch Word	204,00
029/INSL0256	Scanner Logitech 256 com Soft OCR	305,00
030/IMMCLSB	Sound Blaster PRO DE LUXE	238,00
031/NEFM96/96	Faxmodem INFORUNNER 9600/9600	73,00
032/NEFM96/48	Faxmodem INFORUNNER 9600/4800	64,00
033/CCOMBO1	Pacote 1 (Mouse + Con. Joystick + 4 disq. 5,25"HD)	69,00
034/SUDMMF2	Pacote com 40 disquetes Maxell 3,5"	64,00
035/SUDMMD2	Pacote com 60 disquetes Maxell 5,25"	64,00
036/CCOMBO2	Pacote 2 (Mouse + 30 disq. Maxell 3,5"HD)	64,00
037/CCOMBO3	Pacote 3 (Mouse + 50 disq. Maxell 5,25"HD)	69,00
038/MMLOAUMAN	Placa de Som Logitech AUDIOMAN (Comp. SBP)	210,00
039/MMLOVOBL	Placa de Som Voice Blaster	137,00
040/MMMCSNT2S	Media Concept 2.0T W/ Speaker+Micro	118,00
041/MMMCSNT20	Media Concept 2.0T	98,00

INDEX

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NINTENDO

SEGA CD

Quando todos achavam saber tudo de Street Fighter II para Super NES, **VIDEOGAME** *mostra, nesta edição, uma nova modalidade desse game que tem sido um dos maiores sucessos: como retirar da tela a barra de sangue (ou barra de energia) para lutar sem saber - no meio da luta- quem está ganhando. Mais uma das muitas descobertas feitas pelos nossos incansáveis pilotos nas longas jornadas de "trabalho".*

Para cada um dos sistemas **VIDEOGAME** *conta com vários colaboradores. Nessa edição o Júnior dá as dicas para Night Trap (Sega CD); o Alexandre mostra os segredos de Robocop Vs. Terminator, um super lançamento para o Mega; o Eduardo fez Mario & Wario e continuou o (árduo) trabalho de mapear Zelda (SNES); o Mateus detonou Ex-Ranza (Mega); enfim, em cada texto, na escolha de cada foto, um dedicado (e agradável) trabalho para que* **VIDEOGAME** *tenha as melhores informações.*

Os leitores mais atentos devem ter notado que falta um nome na relação dos pilotos. É verdade, o Toni, nosso Supervisor de Jogos. Descoberto pelo Mário Fittipaldi na agora longínqua edição número um, em dezembro de 1990, Toni agora mudou de emprego: sua paixão pelo sistema Nintendo fez com que ele aceitasse um convite da Playtronic, a Nintendo brasileira. O que nos enche de orgulho. Afinal, novos e grandes desafios é tudo o que **VIDEOGAME** *incentiva, não apenas a todos os seus leitores, mas também aos nossos colaboradores. Boa sorte, Toni.*

Roberto Araújo

CAPA CRIAÇÃO: PAULO AFONSO SOARES
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO

DIVULGAÇÃO: GLOBOGRAPH





MICRO GENIUS ORIGINAIS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US$ 70 por **US$ 48**

IQ-701 - de US$ 50 por **US$ 38**

IQ-501 - de US$ 50 por **US$ 38**

GOOD BOY - Computer Game - de US$ 50 por **US$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US$ 20 por **US$ 7**

Joystick Hiper TJK-305 - de US$ 12 por **US$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US$ 20 por **US$ 11**

Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US$ 7 por **US$ 3**

Pistola TLG-403 - de US$ 14 por **US$ 8**

LANÇAMENTO: Street Fighter 2 para GAME GEAR

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º Piso - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

BITS

SONIC e MARIO em BERLIM



Mario e Sonic falando alemão é uma cena pra lá de doidona. Mas essa era a língua que os dois mascotes das rivais Nintendo e Sega falavam durante a última edição da **Internationale Funkausstellung Berlin (IFA '93)**, que aconteceu entre 27 de agosto e 25 de setembro em Berlim, na Alemanha. Esta é a maior feira de produtos eletrônicos voltados para o consumo da Europa, sendo bastante semelhante à **Consumer Electronics Show**, realizada nos Estados Unidos. E, apesar de ser uma feira mais voltada para áudio e vídeo, os videogames não foram esquecidos.

Como em todo o mundo, Sega e Nintendo polarizam o mercado também na Europa, mas com algumas diferenças em relação ao já bastante conhecido circuito Estados Unidos / Japão. No velho mundo, as duas empresas também disputam espaço com os games para computador, sendo que a plataforma Amiga é bastante forte, principalmente na Inglaterra. Mas não se pode chegar ao exagero de concluir que a moçada do Velho Mundo não se amarre num videogame. Aliás, o que se viu nesta edição da **IFA '93** provou justamente o contrário: tanto o estande da Sega como o da Nintendo estiveram sempre lotados.



JÔ ELIAS

Na Europa, como no Brasil, os mesmos sucessos.

Sega e Nintendo invadem agora a Europa. Foi o que mostrou a IFA '93, em Berlim, na Alemanha. Confira os detalhes da feira.

Jurassic Park (Mega): destaque.



Lançamentos

A Sega of Europe possui sede na Inglaterra, país em que possui uma grande penetração no mercado — bem maior, aliás, que na Alemanha, país que sediou a feira. Na casa de Sonic, os destaques ficaram por conta do lançamento de **Jurassic Park**, a adaptação do filme de Steven Spielberg para Mega Drive, e com o lançamento do Mega CD II, que é o Sega CD deles.

Já na Nintendo, que tem sede na própria Alemanha, o destaque ficou por conta mesmo do encanador italiano. O game **Super Mário All-Stars**, que reedita os quatro games mais famosos do personagem no Nintendo de 8 bits para o Super Nintendo, foi o mais concorrido. Também teve destaque o game Star Wings (o Star Fox deles), que foi o game mais vendido nos últimos tempos por lá.



FOTOS: DIVULGAÇÃO

A Nintendo atacou de Mario All-Stars.



Super NES europeu: design japonês.

Curiosidades

- Tanto Sega como Nintendo só divulgaram números de participação no mercado alemão. Lá, a Sega diz ter vendido 470 mil Mega Drive, 540 mil Master System e 325 mil Game Gear. Os números da Nintendo: 4 milhões de Game Boy, 700 mil SNES e 1,5 milhões de Nintendo 8 bits.
- A bazuca Super Scope '6, para o Super NES, não foi lançada na Alemanha. Werner Rudolph, porta voz da Nintendo alemã, acredita que "por causa da história de nosso país, nossas crianças não são muito ligadas em armas. Já nos outros países da Europa o acessório tem feito muito sucesso".
- Ainda segundo Rudolph, os games — principalmente os RPGs — são traduzidos para o alemão. "Muitas vezes fazemos algumas adaptações, principalmente nos games que trazem informações históricas, como os RPGs e Adventures sobre a Idade Média. Corrigimos nomes e lugares citados nos softwares produzidos nos EUA e Japão".
- O Super Nintendo europeu é bastante curioso: ele tem o mesmo design do Super Famicom japonês, mas se chama Super Nintendo Entertainment System, como nos EUA, e possui o conector de cartuchos no formato dos games norte-americanos. O console é ainda modificado para trabalhar com o mesmo sistema de cores do país para o qual se destina.

Jô Elias, especial para VIDEOGAME.

A repórter viajou a Berlim a convite da CIT - World Group Travel

DICA EXCLUSIVA VIDEOGAME

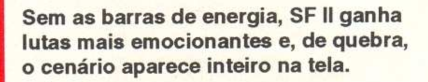
STREET FIGHTER II SEM AS BARRAS DE ENERGIA

Acredite se quiser. Pintou novidade no pedaço! O grande lance agora é tirar as barras de energia, o nome dos lutadores e até o tempo da luta da tela de Street Fighter II. Pela primeira vez, **VIDEOGAME** mostra como conseguir a façanha!

É fácil: logo que ligar o cartucho, espere aparecer a tela de apresentação. Selecione **Options** e aperte **Start**. Você entrará na tela de configuração das lutas e do controle. Nesta tela selecione **Exit.** O game voltará para a tela de abertura. Agora, é só você repetir esse procedimento por mais 26 vezes (ao todo, você deve entrar e sair da tela de **Options** 27 vezes) e, em seguida, escolher a modalidade de jogo. Daí pra frente é normal. Quando começar a luta, surpresa: o cenário aparecerá limpo, sem nada escrito — nem mesmo as barras de energia.

O grande lance é que você não fica sabendo quem está ganhando a luta, o que torna o desafio muito mais interessante. E essa manha substitui com vantagens o macete de cobrir as barras de energia da tela da TV com fita crepe. Acabou aquela moleza de ficar só se defendendo, esperando a luta acabar. O jeito é partir para o pau! Não perca mais tempo, não perca a conta, não estrague a sua TV e... Fight!

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Sem as barras de energia, SF II ganha lutas mais emocionantes e, de quebra, o cenário aparece inteiro na tela.

O SEGREDO PARA VIRAR HOMEM

A revista **VIDEOGAME** lançou um desafio para seus leitores na edição 24. No game **E.V.O. - Search for Eden, para Super NES**, o jogador começa como um inofensivo peixinho primitivo, e deve seguir o caminho natural da evolução até a raça humana. A equipe de pilotos de **VIDEOGAME** evoluiu até os mamíferos, mas sem conseguir chegar a algo que sequer se parecesse com um homem. O desafio foi justamente esse: quem conseguisse chegar até humano poderia entrar em contato com a redação para que a façanha fosse publicada. Pois é, sete meses se passaram e parece que ninguém conseguiu! Agora VIDEOGAME "mata a pau" e mostra, com exclusividade, qual é o segredo.

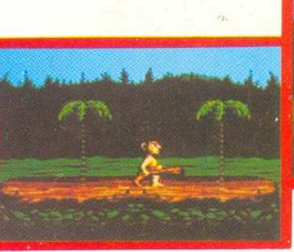
Inicialmente partimos da personagem que terminamos na edição 24, um bode! Agora, o próximo passo é evoluir o aspecto inteligência, mesmo que isso signifique perder tamanho e, consequentemente força. Passamos então a uma mistura de gato e coelho chifrudo. Um bichinho "inofensivo", porém, mais evoluído que o bode. Na sequência, mudando sua composição corporal, atingimos o macaco segurando um osso, que passa a ser sua arma de defesa, já que ele é pequeno e fraco. Enfim, novamente evoluindo o corpo, nosso chimpanzé atinge a forma humana tão esperada e, de quebra, armado com um tacape. Evoluindo mais um pouquinho, um humano já grande e armado de um machado, liquida a questão. Fácil, não? Só em VIDEOGAME você consegue dicas tão quentes e precisas.



EVO: o caminho da evolução.











VOCÊ ESTÁ PERDIDO:

PERIGOSOS BANDIDOS

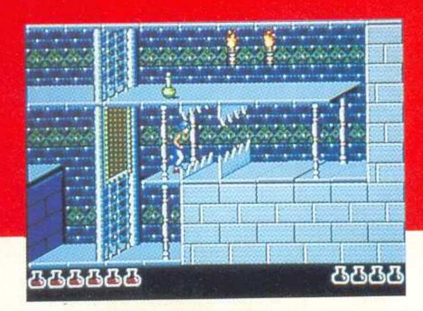




INVADIRAM SUA CASA,

QUEBRARAM TUDO





E PRENDERAM VOCÊ
NUM CALABOUÇO.





Não adianta fugir: a emoção dos CD Games vai pegar você. **Night Trap™** é uma superprodução em 2 CDs com mais de 1 hora de cenas de suspense filmadas com atores de verdade. **Batman™ Returns** tem a trilha original e as vozes das estrelas do filme, em muitas fases com efeitos tridimensionais. **Ecco The Dolphin™**, **Prince of Persia®** e **Final Fight CD™** chegam com movimentos ainda mais perfeitos. – Pô, NINGUÉM VAI FALAR DO SOM !? – Em **Make My Video™/INXS** você vai delirar com os hits da banda em CD, enquanto mistura cenas reais de videoclipes, filmes e efeitos especiais. Se você anda se sentindo perseguido pelo tédio, leve um CD Game e relax, cara.

BEM-VINDO À PRÓXIMA FASE

TEC TOY

VIRTUA RACING TAMBÉM NO MEGA





Virtua Racing: A versão para Mega (ao lado e abaixo) tem gráficos mais simples que a versão arcade (abaixo e a esquerda), mas promete muita emoção.

Virtua Racing (Sega), no momento o melhor simulador de automobilismo para arcades, vai sair para Mega Drive, em versão de cartucho. Claro, a nova versão será bem mais simples que a versão de máquina, mas mantém todas as boas características deste game de corridas alucinante. Ainda não há data prevista para o lançamento.

Os gráficos, por exemplo, serão bem simplificados (devido à menor definição gráfica do Mega Drive), mas continuam poligonais, o que garante imagens tridimensionais de boa qualidade e dá um grau de realismo fantástico ao game. Os pontos de vista também devem ser os mesmos da máquina: você poderá dirigir o carro de dentro, de trás, por cima e em uma vista de helicóptero.

A única pergunta que fica é quanto à velocidade do game. Quem já experimentou jogar no arcade sabe que ela é responsável por toda a emoção. E, por enquanto, ainda é uma incógnita. O jeito é esperar o game e conferir.

FATAL FURY 2 CHEGA PARA SUPER NES

Vem aí um festival de porradas para o Super Nintendo. É que a Takara, **software-house** japonesa licenciada da SNK, divulgou as primeiras imagens do game **Fatal Fury 2** para Super NES. O game chega em dezembro para o Super Famicom, com lançamento previsto para o Super Nintendo, nos Estados Unidos, para o ano que vem.

Entre as novidades, **Fatal Fury 2** possui mais lutadores e uma nova variedade de golpes. Na primeira versão lançada para Super Nintendo, **Fatal Fury**, haviam só três lutadores: os irmãos Terry e Andy Bogard e Joe Higashi. Os três feras lutavam contra a gangue de Geese Howard, o suposto assassino dos pais dos irmãos. **Em Fatal Fury 2**, a briga continua, mas agora são 8 lutadores para você escolher, e quatro chefes para enfrentar, num total de 12 lutadores.

Além dos três brigões da primeira versão, você pode lutar com Big Bear, um grandão superforte; Kim Kap Hwan, que possui um chute semelhante ao facão do Guile de Street Fighter 2, Chin Shin Zan, que tem cara de bobo mas de bobo não tem nada; Jubei Yamada, um velhinho forte demais para o tamanho e a idade; e a gatíssima Mai Shiranui, com seu poderoso leque de fogo. Os oito ainda enfrentam Billy Kane, Axel Hawk, Laurence e W. Krauser, o Boss.



Fatal Fury 2: sucesso em arcade chega para Super NES em dezembro.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

VIDEOGAME NEWS

NOVO CONSOLE 8 BITS

A Chips do Brasil está lançando um novo console, compatível com o sistema Nintendo 8 bits: o **Prosystem 8**. O console, com desenho avançado e nas cores gelo e chumbo, estará disponível em duas configurações, ambas para o padrão americano, ou seja, para cartuchos de 72 pinos.

A versão básica, chamada de Baby pela empresa, traz um controle Super Pro 8 (com recursos especiais de variação de velocidade, tanto para turbo como para **slow motion**) e não vem com cartucho. Custa o equivalente a US$ 70. A versão regular traz dois controles, cabo RF e fonte AC e custa US$ 89. Em ambos os casos o console tem saída independente de áudio e vídeo, além da saída para RF, permitindo a conexão direta em um aparelho de videocassete ou mesmo na entrada de áudio e vídeo da TV, caso ela exista.

O Prosystem 8, da Chips.

DIVULGAÇÃO

PROMOÇÃO STRIKER GAMES

Iuuuuupiiiii! É o que vai gritar **Funke K. Bademosi** quando souber que venceu a Promoção Striker Games, encartada na edição no. 29 de **VIDEOGAME.** Pois é, apesar de uma dura e numerosa concorrência, Funke vai receber em casa um Super NES, com um controle, da Striker Games, a mais nova opção em sistema de franchising. Parabéns a todos que participaram e, principalmente a Funke, que agora vai divertir-se muito mais com o novo console. Valeu, galera! Continuem participando.

NOVO CONTROLE

A **Trauber Eletrônica**, primeira fabricante de joysticks do tipo manche no Brasil e a única a incorporar em seus modelos tipo asa o sistema **slow motion** (câmara lenta) com velocidade ajustável (**tracking**), está lançando o joystick **JOYPLUS I STANDARD**, compatível com Atari e Master System. O novo controle possui formato anatômico e contatos internos por chapas metálicas.



DAUMER DE GIULI

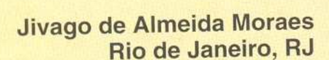
CARTUCHOS ORIGINAIS

A galera de Sto. André, S.Bernardo e S.Caetano tem na região uma boa opção para locação de cartuchos de todos os sistemas. A **Casarão dos Games** (Rua Continental, 162, Jardim do Mar - São Bernardo do Campo) é campeã em lançamentos tanto dos EUA quanto da terra do Sol Nascente. E tudo de primeira linha, com cartuchos, consoles e acessórios originais, inclusive para Sega CD, Mega CD e Neo Geo. A Casarão ainda está com uma promoção para seus sócios: diária-dupla. Pague um e fique dois dias com cada cartucho. O telefone para maiores informações é (011) 458-6900.



PRESENTE

Parabenizo toda equipe da revista **VIDEOGAME** pelo grandioso trabalho. Não sou leitor assíduo de vocês porque nem sempre o bolso deixa. Mas sempre que dá compro a revista ou pego emprestada com amigos. Será que vocês da **VIDEOGAME** podem me presentear com um Super Nintendo?



Jivago de Almeida Moraes
Rio de Janeiro, RJ

Adoro a **VIDEOGAME** e os jogos que vocês publicam. Todos os meus amigos têm um Super Nintendo, menos eu. Peço a vocês da revista que me dêem um console de Super Nintendo. Nem precisa ser novo.

Carlos E. Baruffi
Blumenau, SC

Infelizmente, Jivago e Carlos, a revista VIDEOGAME **não pode presentear seus leitores com consoles. Simplesmente porque seria impossível presentear a todos. Privilegiar alguns leitores, além de ser uma tremenda sacanagem com os outros, pega muito mal, vocês não acham?** VIDEOGAME **acredita que todos os leitores devem ter as mesmas oportunidades e, exatamente por isso, sempre faz promoções com consoles abertas a quem quiser participar, mesmo que não sejam leitores habituais da revista. Participando destas promoções vocês terão a chance — igual a de todos — de ganhar o tão sonhado Super Nintendo. Falou?**

MEGA DRIVE

O Mega Drive estraga a televisão ou faz ela ficar com faíscas? O meu pai acha que gasta muita energia. É verdade?

Petter Simas Fernandes
Santos, SP

De acordo com a Tec Toy, Petter, nem o Mega Drive e nenhum outro console de videogame da empresa estragam a TV. A única recomendação é não deixar a imagem pausada por muito tempo, pois uma imagem fixa na tela pode danificar o tubo de imagem. Isso vale para qualquer equipamento ligado à TV, inclusive videocassete, camcorder ou microcomputador. As faíscas a que você se refere não estão relacionadas ao Mega Drive, devendo ser mesmo um problema no aparelho de TV. Finalmente, o consumo de energia é muito pequeno, de apenas 17 W (bem menor do que uma lâmpada comum) e está indicado na fonte do aparelho. Uma última recomendação para se economizar energia é não esquecer de tirar a fonte da tomada quando o Mega não estiver em uso. OK?

FUTEBOL

Qual o melhor simulador de futebol e o game de luta mais legal para o Nintendo de 8 bits?

Jefferson L. Cavalcante
São Paulo, SP

Jefferson, o simulador de futebol preferido da galera da VIDEOGAME **é o** Goal 2, **da norte-americana Jaleco. O game surpreende pelos gráficos e pela jogabilidade, principalmente por se tratar de um game de 8 bits. Já entre os games de luta, a coisa fica um pouco complicada, pois são poucos os lançamentos . Na linha de** Street Fighter II, **por exemplo (modo de luta versus), só rolou pirataria, portanto desaconselhável. Na linha de games de luta tipo plataforma (**Final Fight II, **por exemplo), existem três grandes jogos:** Turtles III - The Manhattan Project **(Konami), publicado em** VIDEOGAME **n. 13;** Mighty Final Fight **(Capcom), publicado em** VIDEOGAME **n. 30; e** Battletoads - Double Dragon **(Tradewest), que você acompanha na seção Nintendo desta mesma edição. Agora, a escolha é sua!**



SEGA

Oi, amigos da revista **VIDEOGAME**. Sou seu novo leitor e gostaria de saber por que os cartuchos Fatal Fury, Street Fighter II e Mortal Kombat, todos para Mega Drive, não são lançados para Master System. Quero saber também por que o Master System ainda não ganhou um controle de seis botões.

Marco Vitor Pinheiro
Osasco, SP

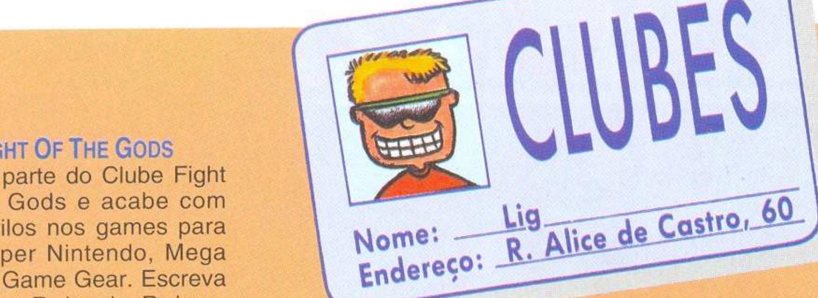
Todos os jogos que você citou, Marco, são jogos programados por produtoras de jogos licenciadas pela Sega, e não pela própria Sega. Portanto, o lançamento desses jogos para o Master depende dos interesses comerciais das empresas licenciadas. O Master System não é mais fabricado nos EUA, e como esses jogos são destinados ao mercado norte-americano, eles acabaram não sendo lançados para esse console. Apenas Mortal Kombat foi lançado para o Game Gear e, por isso mesmo, há chances de que ele seja lançado para Master System — o que não significa que isso realmente acontecerá. Quanto ao controle de seis botões, não há nenhuma previsão de lançamento para o Master, mesmo porque ainda não há nenhum game que precise de tantos botões. Não se esqueça, Marco, o Master System, apesar de contar com excelentes games, ainda é um console de 8 bits.

STREET FIGHTER II

Existe alguma versão de Street Fighter II para PC? Por que vocês não publicam?

Ronaldo J. Marques
Curitiba, PR

Existir, existe, Ronaldo. Mas ainda é uma versão experimental, produzida por uma softwarehouse japonesa, e que teve algumas cópias experimentais distribuídas. O caso é que o jogo não ficou bom. Ele tem golpes limitados, os gráficos não estão legais e, ainda por cima, a movimentação dos personagens ficou bastante lenta, prejudicando muito a jogabilidade. Exatamente por isso o lançamento não foi muito divulgado. O melhor é esperar novas versões, que, no caso de games para computadores, não costumam demorar. Respondido?



Fight Of The Gods

Faça parte do Clube Fight Of The Gods e acabe com seus grilos nos games para PC, Super Nintendo, Mega Drive e Game Gear. Escreva para rua Rolando Rolemberg, 31, CEP 13.560-360, São Carlos, SP e envie CR$ 30 mensais e mais duas fotos 3x4. Assim você receberá em sua casa o jornalzinho e a carteira do clube.

Star Games Clube

O Star Games Club oferece manhas e passwords de games dos sistemas Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive e Master System. O clube tem também um jornal bimensal e carteirinha. Rua Maranhão, 1423, apto 11-B, Água Verde, CEP: 80610-001, Curitiba, PR. Não esqueça de enviar CR$ 25 e três selos.

Snake's Club

Você quer ser nosso sócio e receber em casa um jornalzinho com dicas de games para Neo Geo, Mega Drive, Master System, Super Nintendo e Nintendo? Mande uma carta para rua Quinzinho da Cunha, 42, CEP 17890-000, Junqueirópolis, SP. Inclua no envelope duas fotos 3x4, US$ 0,40 todos os meses, sua data de nascimento e qual o seu console.

Flint Games Club

Suas dúvidas nos sistemas Mega Drive, Master System e Super Nintendo chegaram ao fim com o Flint Games Club. Nós anunciamos dicas e ainda sócios interessados em comprar e vender cartuchos. O endereço do Flint Games Club é rua Conde D'Eu, 95, CEP: 16.400-000, Lins, SP. Não esqueça de mandar o selo para receber nosso jornalzinho.

Feras Em Dicas Club

Para ser sócio do Feras em Dicas Club não é preciso gastar dinheiro. Basta enviar uma carta para rua Pe. Ladislau Kula, 227, Santo Inácio, CEP: 82010-210, Curitiba, PR, pedindo dicas de games do sistema Nintendo ou Mega Drive. Mandem também dicas dos seus games preferidos e um selo para receber resposta.

Splatterhouse Game Clube

Se você quer se tornar mais um sócio do nosso clube, que está animal e acompanha todos os passos dos games de Mega Drive, mande uma foto 3x4 e mais CR$ 40 todos os meses para rua Saldanha Marinho, 46, CEP: 28.013 - 020, Campos, RJ. Fique ligado porque mensalmente você receberá em sua casa um jornalzinho explosivo.

Palace Game Club

Concorra a um controle turbo TPC-5 para o Super Nintendo tornando-se nosso sócio. O endereço do Palace Game Club é rua José Bento, 246, Cambuci, CEP: 01523-030, São Paulo, SP. Junto a carta mande seus dados pessoais, uma foto 3x4 e CR$ 50 e você receberá um jornalzinho com dicas de vários sistemas, recordes e novos desafios.

PERGUNTE AOS FERAS

SONIC THE HEDGEHOG (Master System)

E aí, galera? Tudo Bem? Gostaria de saber onde estão a quinta e a sexta esmeralda deste game.

Luiz Cláudio Cruz Campos
Aracaju, SE.

Aqui vai a localização das preciosas esmeraldas, Luiz! Para achar a quinta e penúltima esmeralda, você deve estar na quinta fase do segundo nível. Daí, é só seguir pelo caminho de cima até o teletransportador. Entre nele e você dará de cara com a esmeralda! A sexta está localizada na fase 6-2, no nível Sky Base. Você deve estar no dirigível. Pule para a esquerda, tentando cair sobre uma plataforma escondida. Você deve acertar a localização exata dela e, para isso, talvez você perca algumas vidas. Uma vez na plataforma móvel, fique parado até ela te levar para outras plataformas. Continue o caminho pulando sobre essas plataformas até encontrar a corrente. Atrás dela está a sexta esmeralda. Sacou?

TINY TOON (Mega Drive)

Como faço para passar do terceiro ponto da última fase deste game? Tem algum segredo?

Antonio Alberto Pires
São Paulo, SP.

Nesta fase, Antonio, fique ligado: aí tem muitas passagens secretas! Uma delas está atrás de uma parede "suspeita", perto do final da fase. Basta você atravessá-la e pronto! Muitos itens preciosos estão aí e, pegando-os, você terá mais energia pra enfrentar Elmyra, uma menina chata que quer agarrá-lo. Fuja dela para não perder vidas, pulando sempre para despistá-la. Ah, não há jeito de acabar com ela. O último inimigo não é dos mais fáceis, por isso tome cuidado com suas investidas e acerte sua cabeça de robô, apoiando-se na parede para dar patadas. Pronto, assim você consegue terminar o game. VIDEOGAME **publicou a estratégia completa deste game na edição 25.**

A LENDA DE ZELDA (Super Nintendo)

Amigos da **VIDEOGAME**, onde posso encontrar a flauta do primeiro mundo deste RPG?

Rui Batista do Nascimento Jr.
Belém, PA.

Você primeiro deve conversar com o bicho que está sentado em um toco de árvore, lá na floresta do Mundo da Escuridão. Para chegar até lá, use o espelho e depois entre na floresta — que não é muito grande. Encontrando o bicho, ele lhe dirá que você deve cavar um buraco onde deve estar a flauta. Calma, ele vai te dar a pá! Este buraco deve ser cavado logo na parte superior da floresta, no canto esquerdo.

Já com a flauta, fale com o bicho de novo para você continuar a aventura...E não se esqueça, VIDEOGAME **está publicando, desde a edição** 31, **dicas sensacionais deste grande lançamento da Playtronic no Brasil. Acompanhe!**

BART VS. THE SPACE MUTANTS (Nintendo)

Como faço para pegar as vidas e as invencibilidades que estão dentro das vitrines? E as plaquinhas de **EXIT** em cima das portas? Finalmente, como pego a plaquinha de cima da planta carnívora?

Fábio Henrique do Nascimento
Taubaté, SP.

Para pegar as vidas e a invencibilidade que estão na vitrine, basta dar seguidos pulos sobre ela. O vidro da vitrine se rompe e você consegue as vidas e invencibilidade. Para pegar as placas de EXIT **que estão sobre as portas, basta subir na moldura dos quadros ou nas vitrines, pular e detonar um tiro com a dart gun. E, finalmente, para pegar a plaquinha em cima da planta carnívora, basta pular para cima dela, atirando no meio do pulo com a dart gun. Claro, o tiro deve acertar a plaquinha, senão, nada feito. Respondido?**

SPIDER-MAN (Mega Drive)

O máximo que consigo neste game é passar por um cara de moto, subir nos prédios e eliminar um otário que fica voando num tipo de aeroplano e atirando em mim. Quando vou tentar prosseguir aparece um cara que pula de um lado para o outro e sempre acaba me detonando. Como acabar com ele antes que ele acabe comigo?

Cândido Mayrinck Filho
Rio de Janeiro, RJ.

Cândido, esse cara é mesmo um grande pentelho. E, infelizmente, você vai ter de encará-lo. Ah, caso interesse, o nome dele é Venom. Para acabar com ele, fique agachado no prédio do meio. Quando ele aparecer, seja rápido: vire para a esquerda e atire como um louco. Venom começa a pular de um lado para o outro mesmo, e o jeito de escapar é ficar agachado e desviando. Nem pense em parar de atirar. Depois de tanta "diversão", você já consegue mais uma chave!

As cartas desta edição foram respondidas por BettoD'Elboux e Luiz Carlos Mazzaferro Júnior.
Para participar, basta escrever à Revista VIDEOGAME, seção PERGUNTE AOS FERAS. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.







C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

BAHIA

R **Phantom System** - com 8 cartuchos e 1 adaptador, por 4 cartuchos para Super NES. Robson, fone (071) 377-1784, **Salvador**, BA.

R **Master System** - com Alex Kidd na memória. Angelo, fone (073) 422-4026, **Vitória da Conquista**, BA.

R **Memory Game** - com 2 controles e 128 jogos na memória, por Master System com 1 controle. Cristiano S. de Santana, Estrada Velha do aeroporto, km. 65, Nova Brasília, Jd. Real, CEP 41350-000, **Salvador**, BA.

R **Dynavision III** - com 4 cartuchos, 2 controles TPC-1, 6 cartuchos Dactar e 1 controle Dactar. Tudo por Super NES com 1 cartucho e 1 controle. Alexandre, fone (071) 249-2463, **Salvador**, BA.

V **Dynavision 3** - com controle, fone de ouvido e pistola, tudo US$ 120. Ou troco por Mega Drive. Jean Franco, Rua Portuguesa de Desportos, 57, Pqe. Ipê, CEP 44033-520, **Feira de Santana**, BA.

R **World Of Illusion** - para Mega Drive, por Power Athletic ou Road Rash I ou II. Luiz Americo, fone (071) 249-2391, **Salvador**, BA.

ESPÍRITO SANTO

R **Phantom System** - com 1 controle, pistola e 1 cartucho, e 1 Caloi Cross com 5 marchas, por Mega Drive ou Super NES em bom estado. Marcione Teixeira de Morais, Rua Marcondes de Souza, 8, Parque Moscoso, Centro, CEP 29140-000, **Vitória**, ES.

V **Dynavision 2** - com 1 controle PRO-4 turbo e 1 cartucho com 2 jogos, por US$ 70. Verley Silva Rodrigues, Rua Cristalina, 9, Central, CEP 29161-340, **Serra**, ES.

MINAS GERAIS

R **Phantom System** - com 1 controle PRO-3 e 5 cartuchos por Super NES. Carla, fone (031) 227-9007, **Belo Horizonte**, MG.

V **Super Baseball Simulator 1000** - para Super NES, ou troco por Street Fighter 2 Turbo também para Super NES. Flávio, fone (031) 227-1289, **Belo Horizonte**, MG.

V **Poseidon Wars** - em 3D, para Master System, novinho em folha. Só para pessoas de Belo Horizonte. Carlos Eduardo, fone (031) 398-1350, **Belo Horizonte**, MG.

V **Hi-Top Game** - turbo, com 4 cartuchos, por US$ 100. Thiago, fone (031) 332-8467, **Belo Horizonte**, MG.

V **Master System** - com 4 cartuchos, 2 controles e 1 pistola. Tudo por US$ 200. Fábio, fone (031) 296-5828, **Belo Horizonte**, MG.

PARÁ

V **R Futebol Times** - sistema Nintendo, por Yo Noid ou Turtles 3 ou Wacky Races, todos do mesmo sistema. Arley, fone (038) 561-1923, **Paragominas**, PA.

PARANÁ

V **Master System II** - com 1 pistola Light Phaser, 2 cartuchos e 1 controle. Alexandre, fone (0422) 23-0481 **Ponta Grossa**, PR.

V **Phantom System** - com adaptador para cartucho japonês, pistola e 14 cartuchos (3 para pistola), por US$ 150. Téo, fone (041) 266-8643, **Curitiba**, PR.

V **Mortal Kombat** - sistema Super NES. E troco os cartuchos Street Fighter II e Star Wars, do mesmo sistema, por outros de meu interesse. Marlon, fone (0442) 36-1337, **Floresta**, PR.

R **Revistas de games** - 28 revistas por 1 cartuchos de Super NES, de preferência Mortal Kombat. Marco Aurélio, fone (041) 222-9794, **Curitiba**, SP.

V **Mega Drive** - com 2 controles e 11 cartuchos. Fábio, fone (041) 252-0561, só para pessoas de Curitiba, **Curitiba**, PR.

V **Mega Drive** - com 2 controles (1 Winner 500, importado) e 6 cartuchos na caixa. Aceito troca por Super NES. Cristiano, fone (041) 276-4344, **Curitiba**, PR.

PERNAMBUCO

R **Turbo game VG-9000** - com 3 cartuchos e 1 Caloi Cruiser, por Super NES com 1 cartucho. Willian M. de Alcântra, Rua São José, 430, Jd. Atlântico, CEP 53050-210, **Olinda**, PE.

R **Cartuchos para Mega Drive** - por 1 para Super NES, de preferência Mortal Kombat ou Futebol. Lívio, fone (081) 326-0584, **Recife**, PE.

PIAUÍ

R **Master System II** - com 1 controle e 2 cartuchos por Turbo Game ou Top System com 2 cartuchos. Eli James, fone (086) 232-4038, **Teresina**, PI.

RIO DE JANEIRO

V **Master System II** - com 2 controles, Alex Kidd e Sonic, tudo na caixa, por US$ 70. Alan, fone (021) 701-9939, **São Gonçalo**, RJ.

R **Final Fight** - para Super NES por Bubsy, ou Dragon Ball Z, ou Road Runner I/II, ou Mortal Kombat ou Tazmania. Troco também Street Fighter 2 por Ranma 1/2 ou Turtles IV. Jefferson, fone (021) 761-6979, **Belfort Roxo**, RJ.

C **Super Soccer** - para super NES. Pago bem. Leonardo, (021) 258-4917, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Phantom System** - com 6 cartuchos e adaptador ou troco por Super NES com 1 cartucho e 1 controle. Fernando, fone (021) 259-5791, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Atari americano** - em NTSC, com 3 controles e 1 cartucho, ou troco por qualquer cartucho para Super NES. Fábio, fone (021) 393-7729, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Dynavision II** - com 7 cartuchos, 1 controle turbo e adaptador para cartuchos Phantom System + Game Gear com 2 cartuchos. Tudo por PC 386 com monitor, winchester e teclado ou Super NES. Rodrigo Rianelli Lopes, Rua Capitão Sena, 27, Santo Cristo, CEP 20220-240, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System II** - com Alex Kidd na memória, 2 controles e 2 cartuchos, por US$ 100 e Top Game VG-9000 com 1 controle e 7 cartuchos por US$ 120. Fernando, fone (021) 756-6779, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System III** - com Alex Kidd na memória, 3 controles (1 tipo manche) e 7 cartuchos. Tudo por US$ 214. Claudia, fone (021) 502-5286, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System II** - com 3 cartuchos e pistola, e Phantom System com 3 cartuchos, pistola e adaptador. Tudo por Super NES ou Mega Drive. Herbert, fone (021) 605-1673, à noite, **São Gonçalo**, RJ.

V **F-22** - para Mega Drive, ou troco por outro cartucho de meu interesse, do mesmo sistema. Leandro, fone (021) 268-4659, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Monark Ranger** - revistas **VIDEOGAME** edições 19 a 29 (exceto a 23), Atari com 1 controle e 9 cartuchos, 1 rack para TV e video-cassete e 1 TV p/b. Tudo por Super NES Baby, ou Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Walter, fone (021) 567-3854, das 18:30 às 20:00 hs., **Rio de Janeiro**, RJ

C **Neo Geo** - com 2 cartuchos e 2 controles. Pago bem. Augusto, fone (021) 372-9963, às 18:00 hs., **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo 8 bits** - diversos títulos, ótimo preço. Raphael, fone (021) 541-1272, **Rio de JaneirXo**, RJ.

V **Cartuchos para Master System** - Double Dragon, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast e Sonic I. Luiz Francisco, fone (051) 334-1563, **Petrópolis**, RJ.

R **Atari 2600** - e 1 CCE, cada qual com 1 controle e diversos games, 1 máquina fotográfica, 1 toca-discos, 1 calculadora, 1 walk-man, 1 mini-game Soccer e 10 revistas de games. Tudo por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Renato, fone (021) 772-2759, **Duque de C axias**, RJ.

R **Mountain Bike** - 15 marchas, passador importado, raiação dupla cromada e aros de alumínio, por Super NES com 2 cartuchos. Ricardo Fernandes Serra, R. Autolândia, 325, casa 2, Santa Margarida, CEP 23066-400, **Campo Grande**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

R **Hi-Top Game** - com 2 controles, 1 cartucho, adaptador 72/60 pinos, por Master System I, II ou III, com 1 controle e 1 cartucho. Roberto César, Rua Francisco Perotti, 708, Boa Vista, CEP 95082-880, **Caxias do Sul**, SP.

SÃO PAULO

V **Bonanza Brothers** - para Master System. Vitor, fone (011) 949-3886, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** - japonês, com 3 controles (1 PRO-2 turbo) e 3 cartuchos, por US$ 150. Ernestina, fone (011) 831-8247, **São Paulo**, SP.

R **Master System III** - com 2 controles e 3 cartuchos + aparelho de som 3 em 1. Tudo por Super NES com 2 controles e 1 cartucho. Leandro, fone (011) 257-1902, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision II** - com 1 cartucho e 3 controles (1 Turbo Jet Control) e 1 Caloi Cross. Tudo por Super NES ou Super Famicom. Ailton, fone (011) 297-0327, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game** - com 2 cartuchos e 2 controles Power Tron para sistema Atari, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Anderson, fone (011) 448-2064, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Hi-Top Game** - turbo, com 2 cartuchos e adaptador, e Odissey com 8 cartuchos, por Super NES Baby. Eric Lopes Pedroso, Rua Arcadia Paulistana, 328, Jardim Nossa Senhora do Carmo, CEP 08280-540, **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** - com 3 controles (1 turbo), Game Genie, adaptador, 5 cartuchos e 1 Monark BMX Pantera, por Super NES completo. Rodrigo, fone (011) 578-6731, **São Paulo** , SP.

V **Revistas** VIDEOGAME - edições do no. 1 ao 29, exceto as edições 2, 10, 18 e 28. Vendo também posters de games. Cristiano F. Ribeiro de Castro, Rua Condor, 257, V. Padre Manoel da Nóbrega, CEP 13060-150, **Campinas**, SP.

R **Master System III** - com 1 cartucho, 1 CCE VG-5600, com 9 cartuchos e 1 carrinho de controle remoto. Tudo por Game Gear com 1 cartucho ou Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Luciano, fone (0152) 63-2704, **Boituva**, SP.

V **Mega Drive** - japonês, transcodificado, com 4 cartuchos, por US$ 200. Vendo também 30 revistas de games por US$ 10 cada. Cristiano, fone (011) 229-8967, **São Paulo**, SP. Só para pessoas de São Paulo.

R **Cartuchos para Master System** - Rambo 3 e Jogos de Verão, por outros de meu interesse. Ricardo, fone (011) 270-3736, **São Paulo**, SP.

R **Duck Hunt** - e Gotha, ambos de pistola, sistema Nintendo, por outros de meu interesse. Israel, fone (011) 850-8540, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** - com 1 controle PRO-1, Alex Kidd na memória e 4 cartuchos. Wilson, fone (011) 265-5287, **São Paulo**, SP.

R **Truxton** - para Mega Drive, por Road Rash II do mesmo sistema. Gustavo E. Barbosa, Fazenda Nova Fronteira, Caixa Postal 300, CEP 17800-000, **Adamantina**, SP.

R **Cartuchos de Master System** - Rampage e Super Futebol, por Batman Returns e The Simpsons. Álvaro Martins Batista Júnior, Rua Cachoeira Camaleão, 76, Guaianazes, CEP 08472-260, **São Paulo**, SP.

C **Game Gear** - em perfeito estado, por US$ 60. Aceito contra proposta. Erico Murilo, Rua Henriqueta Salvadore Giacometti, 283, CEP 04809-100, **São Paulo**, SP.

R **R Phantom System** - semi-novo, com adaptador para Nintendo Americano, com 1 cartucho e pistola com cartucho. Tudo por Mega Drive. Fábio, fone (0122), **Caçapava**, SP.

V **V Super NES Baby** - por US$ 150. Paulo Watanabe, Avenida Brasil, 172, CEP 08550-000, **Poá**, SP.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:
END:
BAIRRO: **CEP:**
TELEFONE: DDD - **CIDADE:**
ESTADO: **ANÚNCIO: R C V**

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

V **Mega Drive** - transodificado, novo, na caixa, com controle turbo e 4 cartuchos. Tudo por US$ 300. Rodrigo Farias da Silva, Rua Savigni, 412, Vila Alpina, CEP 03203-030, **São Paulo**, SP.

V **Atari** - com 14 cartuchos com 76 jogos. Ou troco por rádio AM-FM com toca-fitas. Germano A. Krause, Estrada do Atalaia, 313, Jd. Almirante, CEP 06700-000, **Cotia**, SP.

R **Dynavision 3** - com 4 cartuchos, por Game Gear com Sonic 2 + 3 cartuchos. Jefferson, Rua Rubens Galvão de França, 266, Ermelino Matarazzo, CEP 03804-010, **São Paulo**, SP.

C **Tazmania** - para Master System. Renato, fone (011) 883-0246, após às 18:00 hs., **São Paulo**, SP.

V **RPG's para Super NES** - The Legend Of Zelda e Lagoon, ambos na caixa, com manual. Tratar com Henrique, fone (011) 273-7388, ramal 234, das 14:00 às 20:00 hs., **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** - Street Fighter II e Super Mario World. Tratar com Rodrigo, fone (011) 491-7171, **Taboão da Serra**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** - StarFox e Contra III, ou troco 1 deles por Mario Paint. Vitor, fone (011) 535-0218, **São Paulo**, SP.

C **Battle Chess** - sistema Nintendo, ou troco pelo cartucho Capitain America do mesmo sistema. Silvio R. de Faria Júnior, Rua Batista Renzi, 96, Jd. São Luiz, CEP 08675-440, **Suzano**, SP.

V **Master System** - com 4 cartuchos e VG-9000T com 1 cartucho. Ou troco por Mega Drive japonês com 2 cartuchos e 2 controles. Alexandre, fone (011) 437-4893, **Jundiaí**, SP.

R **Master System III** - com 2 controles e 2 cartuchos + 1 fogão industrial. Tudo por Super NES com 1 cartucho. Leandro, fone (011) 257-1902, **São Paulo**, SP.

R **Dynavision II** - com 2 controles, por Master System. Odete, fone (011) 994-3825, **São Paulo**, SP.

R **Master System** - com 2 controles e 5 cartuchos, por 1 Mountain Bike. Fábio, fone (011) 259-8522, ramal 579, **São Paulo**, SP.

V **Adaptador** - de cartuchos Master System para Mega Drive, 1 controle tipo arcade para Master e 5 cartuchos para Mega Drive. Tudo por US$ 80. Raul Jr., fone (011) 208-1517, **Guarulhos**, SP.

V **Golden Fighter** - e Ultraman, originais para Super NES, ou troco por Street Turbo ou Mortal Kombat, do mesmo sistema. Meyer, fone (011) 227-6162, **São Paulo**, SP.

R **Mountain Bike** - equipada, por Super NES ou Mega Drive, ambos com 5 cartuchos. Adriano G. do Pinto, Rua Igaraí, 298, Vila Ede, CEP 02211-050, **São Paulo**, SP.

R **Skate** - importado e 1 bola de basquete Topper, por Super NES. Marcelo, fone (011) 48-2123, **Atibaia**, SP.

V **Mega Drive** - e os cartuchos Sonic I e II para o mesmo sistema e os cartuchos Turrican e Street Fighter 2 para Super NES. Aceito troca. Adalberto, fone (011) 298-2360, **São Paulo**, SP.

C **Super NES Baby** - ou Mega Drive com 1 controle e 3 cartuchos ou ainda Super NES completo. José Eduardo, fone (011) 432-2416, **Franco da Rocha**, SP.

V **Turbo Game CCE** - -com 2 controles e 2 cartuchos e 1 Game Genie e adaptador para cartuchos de 60 pinos. Daniel, fone (011) 203-6139, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game VG-9000T** - com 2 controles e 1 cartucho, e Master System com pistola, controle e 11 cartuchos, por Super NES ou Mega Drive, ambos com 2 controles. Maurício da Silva G. Júnior, Av. Ibraim Nobre, 1.564, Pqe. Furquim, CEP 19030, **Presidente Prudente**, SP.

R **Phantom System** - com 1 controle, adaptador e cartuchos, por cartuchos para Mega Drive. Tiago, fone (011) 571-3954, **São Paulo**, SP.

V **Master System** - com 3 cartuchos, 3 jogos na memória, pistola e 2 controles. Carlos, fone (0147) 21-2056, **Avaré**, SP.

V **Dactar** - com 1 cartucho semi-novo. _timo preço. José Carlos, fone (011) 997-0015 (cml.) ou (011) 958-4157 (res.), **Guarulhos**, SP.

C **Cartuchos para Super NES** - ou Super Famicom. Super Aleste, Super Ghouls'n'Ghosts e Gradius 3. Elcio, fone (011) 215-8298, **São Paulo**, SP.

V **Mega Drive** - japonês, semi novo, com 3 controles (1 PRO-2 turbo) e 3 cartuchos, por US$ 150. Ernestina, fone (011) 831-8247, **São Paulo**, SP.

R **Turtles 3** - sistema Nintendo, por Street Fighter 3 do mesmo sistema. Adriano de Oliveira Cipriano, Rua Timbiras, 385, Centro, CEP 17600-280, **Tupã**, SP.

V **Cartuchos para Super Famicom** - F-Zero, Street Fighter 2, Mickey, Golden Fighter, Super Mario Kart e outros. Marcos, fone (011) 881-1435, **São Paulo**, SP.

R **Nigel Mansell F1 Challenge** - para Super NES, por outro do mesmo sistema e de meu interesse. Paulo Renato Puppo, Rua Manoel Ferreira Júnior, 45, Pqe. S. Joaquim, **Taboão da Serra**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles e 3 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Luiz Felipe, fone (011) 570-3731, **São Paulo**, SP.

C **Mega Man 3** - ou Rockman 3, original e, de preferência, com poster. Diogo Carneiro Alves, Rua Henrique de Morais Camargo, 214, CEP 06750-000, **Taboão da Serra**, SP.

R **Pistola para Dynavision II** - e 3 cartuchos para Nintendo japonês. Aceito propostas. Cyro, fone (0192) 52-9485, **Campinas**, SP.

R **Micro Genius** - sistema Nintendo, 1 adaptador para cartuchos americanos e 1 controle turbo tipo manche, por 1 TV à cores de qualquer marca. Fábio, fone (011) 413-6215, **Santo André**, SP.

V **Mega Drive** - na caixa, baby por US$ 100, completo por US$ 128. 1 controle turbo PRO por US$ 13 e o cartucho Side Pocket por US$ 15. Faço negócios. Eiji, fone (011) 563-7980, **São Paulo**, SP.

V **Sonic I** - para Mega Drive por US$ 15. Ivaldo, fone (011) 954-4427, **São Paulo**, SP.

R **Book Man** - sistema Nintendo, por qualquer cartucho do mesmo sistema de meu interesse. Armando, fone (011) 717-6571, **Santo André**, SP.

V **Game Genie** - para Nintendinho, vem com livro com mais de 300 códigos, por apenas CR$ 5 mil. Daniel, fone (011) 203-6139, **São Paulo**, SP. Só para pessoas de São Paulo.

V **Phantom System** - com dois controles, um adaptador e três cartuchos. Preço à combinar. Falar com Carlos César (Kallu), fone (011) 917-2606, **São Paulo**, SP.

SNES



Mario está vivendo uma nova aventura. Desta vez ele está às voltas com Wario — é isso mesmo: um Mario de "pernas para o ar", bastante parecido com nosso amigo encanador, só que com cara de invocado. E invocado mesmo! O cara joga muito sujo. Ele vive atirando coisas, como barris e baldes, na cabeça do herói para tapar seus olhos. Mario, coitado, fica totalmente dependente de você, que precisa sacar a melhor maneira de guiá-lo até Luigi. Uma vez encontrado o irmão, Mario estará livre da sacanagem do Wario, e terá terminado a fase. Sacou? Resumindo, Mario & Wario é um game de estratégia, bem ao estilo Lemmings!

BLOCOS

Você controla a fada através do mouse. Ela com sua varinha tem o poder de abrir e fechar passagens, sempre fazendo uso dos blocos. A fadinha controla também Mario. Batendo na cabeça do encanador com a varinha, ela muda sua direção. Veja como funcionam os blocos.

MOUSE

Para resolver os quebra-cabeças, Mario conta com a ajuda de uma fada, que vai construindo o caminho até Luigi. E a única maneira de controlar a fadinha é através do **mouse** lançado junto com o cartucho Mario Paint ou comprado como opcional. O **mouse** torna o game bastante ágil, e a brincadeira muito divertida. Dá uma sacada:

Deslizando o mouse: Movimentos da fada pela tala

Botão esquerdo ou direito: aciona a varinha de condão

É possível ainda ajustar a velocidade com que o **mouse** percorre a tela. **Low** é baixa, indicada para principiantes, e **High** é alta, para quem já domina o periférico.

O GAME

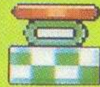
Mario And Wario é um game tipo quebra-cabeças, em que você percorre, num primeiro momento, 10 mundos. Isto significa mais de 100 fases. Após todo este tormento, uma surpresa: um desafio final no castelo do vilão, com diversas fases extras, e desta vez muito mais difíceis. Haja desafio!

PERSONAGENS



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Você pode escolher jogar com a princesa, a mais lenta, com o Mario, que não é rápido nem lento, ou com o Yoshi, o mais rápido dos três. A velocidade com que os personagens se movimentam na tela é que determina o nível de dificuldade: quanto mais rápido, mais difícil. Na opinião de **VIDEOGAME** o melhor é jogar com Mario e com o mouse no high.

	você pode colocá-los e tirá-los sempre que achar necessário		virando estes blocos Mario anda normalmente
	estes blocos somem após alguns segundos		batendo nestes blocos Mario ganha moedas, num máximo de 10 por bloco
	desaparecem depois de quebrados		impulso para pular
	são do tipo automático: somem e aparecem o tempo todo		encostou já era
	acionando apenas um, todos aparecem ou somem		levam Mario sempre para cima

ITENS



uma vida



tempo extra



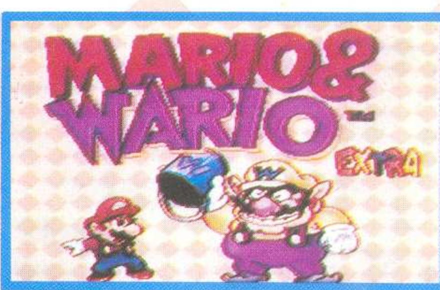
juntando quatro Mario ganha uma vida



MUNDOS

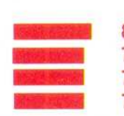
Mario tem de explorar oito mundos assim que começa o game. Nestas oito primeiras fases, você deve aproveitar para juntar o máximo de vidas possível e pegar a manha do game - acostumar com o mouse e sacar as estratégias.
Após estes mundos iniciais, Mario encontra Wario e junto com o inimigo mais dois mundos, num total de mais de 20 fases. Nesta nova etapa não há continues e a dificuldade do jogo aumenta terrivelmente.
Terminadas estas 100 fases, Mario ainda encontra fases adicionais. Desta vez, no modo Mario And Wario Extra. Aqui o encanador já não precisa mais se preocupar com o chato do Wario, mas em compensação a dificuldade é absurda e não há **continues**.

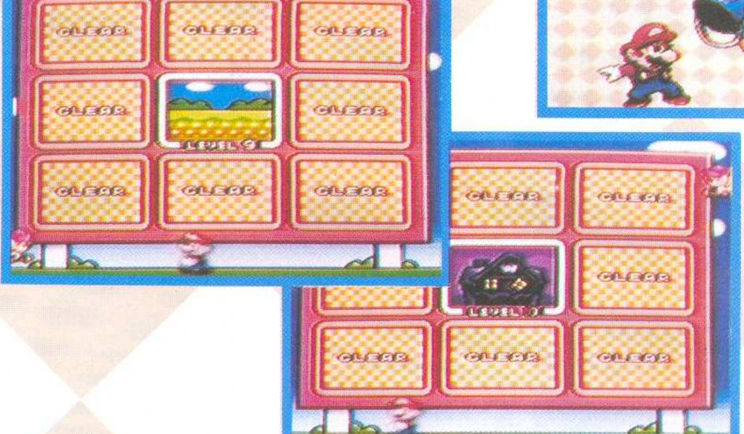






Tipo:	Estratégia
Fabricante:	Nintendo
Memória:	8 Megabits
Fases:	+ de 100
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7





MAPA - Acompanhe os principais lances da fase 5-1



Os pequenos inimigos que estão grudados nos blocos atiram o tempo todo. Para livrar-se deles, bata no bloco onde os bichinhos estão apoiados e babau.

Procure sempre pelas estrelas e guie Mario em sua direção. Elas geralmente estão em lugares complicados.

Não esqueça de pegar as moedas que estão no canto esquerdo. A cada 100 moedas, Mario ganha uma vida.

O objetivo da fase é sempre encontrar Luigi, que vai ajudar Mario a se livrar do balde.

SNES

GOOF TROOP

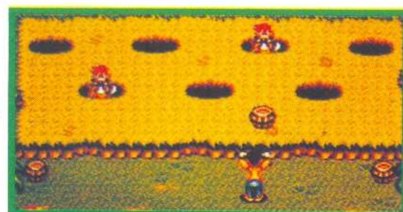
Até que enfim a turma Disney deu uma chance ao Pateta, que agora virou o personagem principal do game Goof Troop. Você pode escolher jogar com o próprio Pateta (mais forte e lento) ou seu sobrinho Max (mais rápido e fraco). Mas o modo mais divertido é com os dois personagens na tela, portanto, no modo para dois jogadores. Para jogar Goof Troop não basta só habilidade. É preciso raciocínio para escapar das enrascadas e abrir as portas de cada sala. Vamos lá?!

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Capcom
Memória:	Não fornecida
Fases:	5
Jogadores:	2
Dificuldade:	6
Gráficos:	6
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7

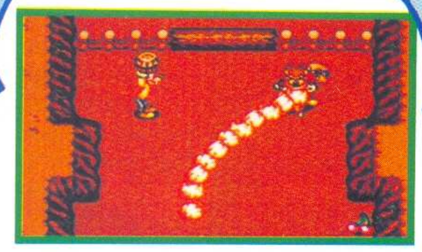


Primeira fase BOSS



Desvie das bombas que os inimigos jogam pra cima de você. Assim que as bombas tocarem o chão, pegue-as e atire de volta nos inimigos. Vale jogar os barris também.

Segunda fase BOSS

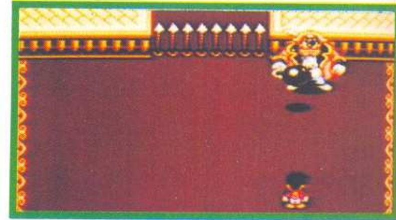


Pegue os barris que os dois havaianos estão atirando em você e ataque no inimigo. Mas fique esperto para desviar do seu fogo. Lembre-se que, para pegar os barris, Pateta tem de esperar com os braços levantados.

Quarta fase BOSS

Sobre os troncos das árvores, duas centopéias gigantes atacam Pateta e Max. Escapar é fácil: como andam pelo mesmo tronco, sem mudar de direção, fique sempre sobre um cruzamento para não ficar encurralado e poder desviar. Para acabar com elas, espere pelo terremoto. Na sequência, pegue uma das pedras que caíram e atire nas centopéias, assim que elas aparecerem.

Quinta fase BOSS



O sósia de João Bafo de Onça, é o último inimigo do game. Quando ele vira furacão, desvie das bombas que ele atira. Em seguida, pegue-as e detone com ele e tome muito cuidado quando ele chamar seus capangas. Desvie deles e use as bombas. Quando Bafo Cover atirar, não há remédio: fuja para escapar.

Terceira fase ESPELHO

Que tal ganhar um monte de itens? Jogue um vaso no espelho e entre no buraco e você não vai ter do que reclamar.



BOSS

Dois esqueletos atiram ossos nos dois heróis. Desvie deles. Quando os ossos pararem de se mover é a hora certa para pegálos e atirar de volta nos esqueletos. Quando a caveira dos esqueletos se desprender e investir contra os heróis, o jeito é desviar. Vale também atirar ossos, quando possível.



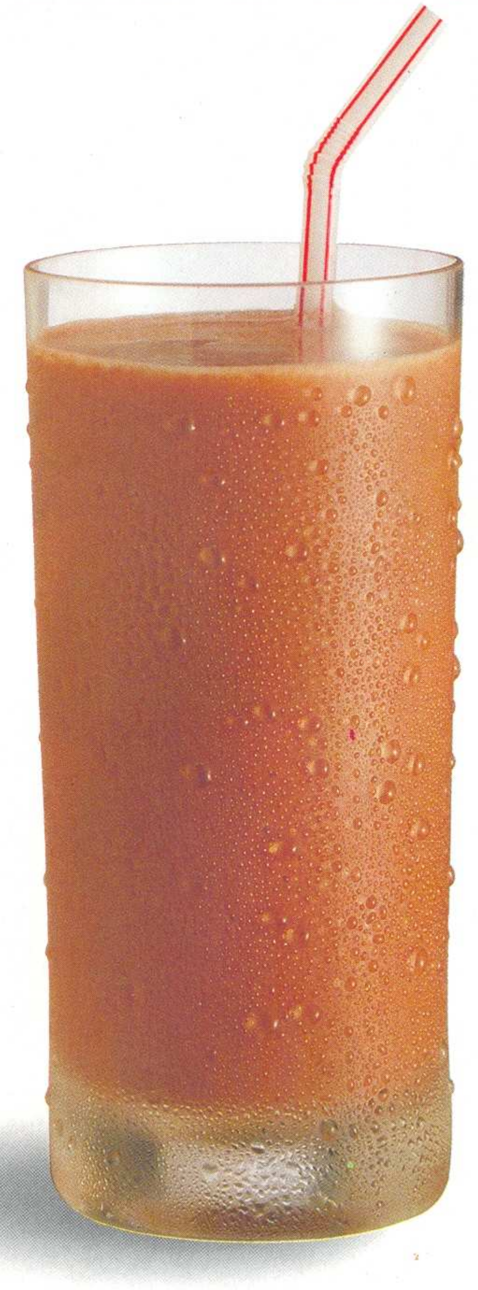


FOTOS: DAUMER DE GIULI

PASSWORDS

2.ª fase: Banana, rubi, cereja, banana, cereja
3.ª fase: Cereja, rubi, esmeralda, cereja, banana
4.ª fase: Rubi, cereja, esmeralda, esmeralda, rubi
5.ª fase: Banana, cereja, esmeralda, rubi, banana

RECARREGUE AS ENERGIAS SEM USAR O JOYSTICK.



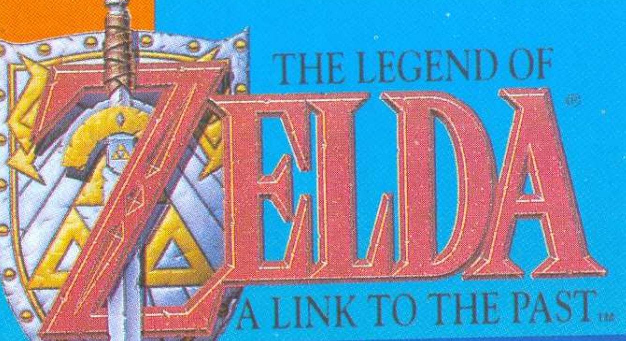






JWT

SNES



Na edição 31 de VIDEOGAME você aprendeu o caminho e os truques para salvar Zelda do calabouço e encontrar o primeiro pendante, o pendante da coragem. Até aí, tudo bem, mas ainda tem muito jogo pela frente! Agora, a missão será conseguir mais dois pendantes — o pendante da força e o pendante da sabedoria que, juntos com o primeiro, dão a Link todas as forças para conseguir a Master Sword, que o transformará em um grande guerreiro. Vamos à luta?

RAIO-X

Tipo:	RPG/Action
Fabricante:	Playtronic
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8





Localize os principais itens do Light World

BOW & ARROWS (arco e flechas)
arco: está no East Palace.
Flechas: ganha detonando inimigos ou comprando.

BOOMERANG (bumerangue)
ótimo paralizante de inimigos, você o consegue no Hyrule Castle, logo após salvar Zelda.

LAMP (lâmpada)
ajuda a iluminar salas e cavernas escuras e acender tochas. Está no baú da sua casa.

BUG CATCHIN NET (redinha)
item para capturar abelhas e fadinhas. Está em uma das casas da vila.

BOTTLE (garrafa)
serve para guardar poções ou abelhas e fadinhas capturadas. São quatro: a primeira e a segunda você compra na vila, a terceira está debaixo da ponte e a quarta está no Dark World.

BOMB (bomba)
serve para atacar os inimigos e destruir paredes com rachaduras. Você ganha ou compra bombas.

BOOK OF MUDARA (livro de Mudara)
com ele é possível ler e entender o antigo idioma de Hylia. Está localizado na biblioteca, logo abaixo da cidade.

ICE ROD (cajado de gelo)
com esta arma mágica é possível congelar seus inimigos, mas não abuse para não perder muita energia.



MUSHROOM (cogumelo)
você encontra este item na Lost Woods. Pegue-o e leve para a bruxa do Magic Shop na Waterfall Of Wishing.



MAGIC POWDER (poção mágica)
o item feito pela bruxa transforma seus inimigos em pequenos animais. Pode ser encontrado no Magic Shop.



BOTA DE PÉGASUS
com ela você pode correr e atacar seus inimigos. Para isso aperte o botão A.



POWER GLOVE (luva de força)
levanta pedras de diversos tipos. Está escondida no labirinto do Deserto do Mistério, onde se encontra o segundo pendante.



ZORA'S FLIPPERS (pés de pato)
com eles é possível nadar em águas profundas de rios e lagos. Compre-os com Zora no Waterfall of Wishing, por 500 Rupees.



MOON PEARL (pérola da lua)
proteje você dos efeitos da mudança para o Dark World. Está dentro da Tower of Hera, no topo da Death Mountain.



MYSTERIOUS POND

Entrando atrás desta cachoeira no Waterfall Wishing, jogue qualquer um dos seus itens no tanque de água. Surge uma fada que lhe devolve o item agora mais poderoso. Faça isso com o bumerangue e o escudo para ficar mais forte.

POND OF HAPPINESS



Localizado no centro do Hylia Lake, na ilha. Aproveite que você chegou aí para entrar na caverna que existe nessa ilha. Você encontra outro tanque com outra fada dentro. Jogue Rupees (dinheiro) dentro d'água para aumentar seu estoque de flechas e bombas.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Uma

X
Action
onic
gabits
nidas
8
8
8
8

DESERTO DO MISTÉRIO



Para abrir passagem para o palácio onde está o segundo pendante, primeiro será necessário pegar o livro Book Of Mudora. Com ele você consegue decifrar o dialeto de Hylia e descobre como abrir a passagem.

SEGUNDO PENDANTE

BOSS!!





O inimigo aqui está escondido! Para encontrar a passagem que leva até ele, acenda as quatro tochas desta sala.

Para derrotá-lo acerte com espadadas giratórias a sua cabeça. Pronto, agora você ganhou um coração e... o segundo pendante.

TERCEIRO PENDANTE



TORRE DE HERA, TOPO DA DEATH MOUNTAIN

Nesta torre não há grandes mistérios. O grande problema é o... Boss!

BOSS!!



Detoná-lo é uma tarefa difícil! Uma boa técnica é proteger-se atrás do abismo e acertar a cauda dele quando estiver de costas. Faça isso e volte a se proteger. Repita até que ele morra e ganhe outro coração e o terceiro pendante!

MASTER SWORD LOST WOODS

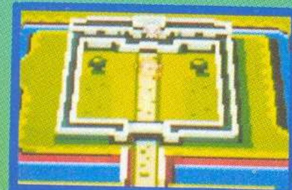




FOTOS: DAUMER DE GIULI

Com os três pendantes na mão, conseguir a Master Sword é fácil. Você pensa que acabou? Que nada!! No caminho de volta para casa você se toca que os soldados do Evil Wizard, o mago do mal, estão indo para o santuário onde Zelda se encontra. Mau sinal... Chegando ao santuário, o padre, à beira da morte, lhe dá a má notícia: sequestraram Zelda novamente e a levaram para o castelo de Hyrule.

SEGUNDO RESGATE DE ZELDA CASTELO DE HYRULE



Com a Master Sword fica fácil entrar na torre do castelo. Use-a nesta chama para abrir seu caminho.



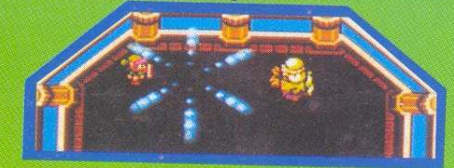
Subindo até o sétimo andar da torre você encontrará Evil Wizard banindo Zelda do mundo da luz. Ele faz isso e desaparece.



Cortando as cortinas você encontra a passagem secreta onde o vilão se escondeu!



Para acabar com o mago lembre-se da lenda da espada. Ela dizia que a Master Sword reflete o poder do mal. Fique de frente com Evil Wizard, espere ele atirar a magia e a espada irá refletir o poder do mal de volta para ele. Fazendo isso várias vezes o maldito não resiste e vai para o Dark World. Só que, para complicar, ele carrega Link com ele.





Agora, no Dark World, uma nova missão: você tem de resgatar os sete cristais para trazer a paz de volta, resgatar Zelda e, de quebra, as outras seis princesas descendentes dos magos que selaram o portão da Golden Land. Não perca a última parte desta saga, na próxima edição de **VIDEOGAME.**

forte.

A DYNACOM TEM UM DYNAVISION 3 PARA CADA TIPO DE PAI.



A *Dynacom* apresenta três versões do **Dynavision 3.** Olhe bem e escolha o que mais combina com o poder de fogo do seu pai. Insista para ganhar o seu e, se for preciso, utilize tabelas e gráficos. O que você não pode é ficar sem o videogame de terceira geração compatível Nintendo* mais versátil do mercado.



PAI MANÍACO

Se o seu pai é do tipo que não economiza bala para garantir a aventura do filho, exija o **Dynavision 3 Radical.** *Avisa o velho que ele pode custar mais, mas faz um estrago muito maior. Faça uma demonstração ao vivo da* Pistola Turbo Flash Gun. *Na saída, peça um sorvete.*

Dynavision 3 Radical:

- *Console Radical com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Joystick Turbo Jet Control*
- *Pistola Turbo Flash Gun*
- *Fone de ouvido estéreo*
- *Supercartucho de brinde*





PAI OK

Se o seu pai é equilibrado, e encara a importância do videogame na vida do filho de forma tranquila, seu videogame é o **Dynavision 3 Classic.** *Diga pro seu pai que, como o próprio nome está dizendo, o* **Dynavision 3** *é o modelo clássico, que tem preço médio e que você não vai deixar de estudar por causa dele. Tente levá-lo pelo raciocínio.*

Dynavision 3:

- *Console com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *2 Joysticks Turbo Jet Control*
- *Supercartucho de brinde*

DYNAVISION 3



PAI ASSIM, Ó!

Se o seu pai é assim, ó, o negócio é insistir. Fale de cara que o **Dynavision 3 Action** *é o videogame mais barato de sua categoria. Mostre os números: prove que ele destrói mais por muito menos. Diga que ele vem com Joystick Turbo Pad. Explique o que é PAD.*

Dynavision 3 Action:

- *Console Action com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Sistema de silenciamento da TV durante a troca de cartuchos*
- *Joystick TPC tipo PAD, com design anatômico, seis botões de tiro (turbo automático), botão exclusivo de tiro A + B, Slow Motion (diminui a velocidade do jogo) e mini-manche removível (para transformar em manche tipo Arcade).*



* marca registrada de terceiros.

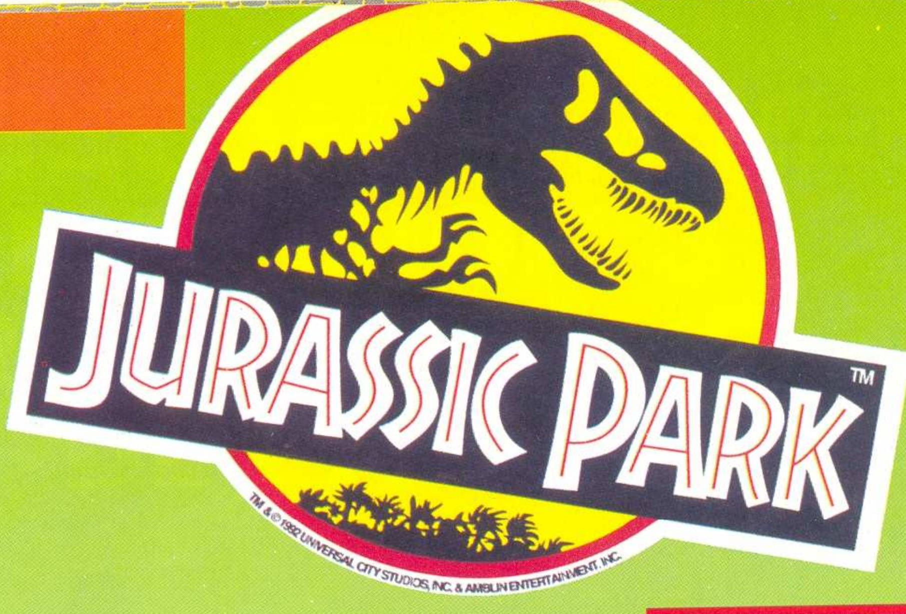
DYNACOM

A Dynacom é fera.

SNES

RAIO-X

Tipo:	Adventure
Fabricante:	Ocan
Memória:	15 Megabits
Fases:	3
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



Não há o que discutir: o game é bom mesmo! Finalmente os monstrengos jurássicos mostraram a que vieram nos videogames. De todos os "Jurassics" que VIDEOGAME jogou, esta versão para o Super NES foi a que mais se aproximou da história do filme. E com uma grande vantagem: gráficos muito bonitos e som de primeira linha. Aliás, o som merece um capítulo à parte. É que ele incorpora a tecnologia Dolby Surround, que cria um efeito tridimensional no som, fazendo parecer que você está mesmo no ambiente do jogo. Jurassic Park é o terceiro game a usar essa tecnologia, depois de Super Turrican e King's Arthur. Jurassic Park é longo e terminá-lo é um grande desafio. Nada daquela estória de detonar inimigo, mudar de fase, detonar inimigo, mudar de fase e... só!. Aqui você é o Dr. Grant, o paleontólogo convidado a visitar a ilha do Parque dos Dinossauros. Quando tudo dá errado e os dinos assumem o controle, você deve sacar a melhor maneira de se mandar — antes de virar rango. Pense, procure, descubra... enfim, são bons momentos de diversão garantidos!



O JOGO



Aqui sua principal missão é escapar do parque. Para isso, a cada fase, você terá diferentes missõezinhas. A cada ação importante que você executar, surge um cartão contendo recados e instruções que você deve seguir para ter sucesso na fase.



Estas instruções também podem ser obtidas nesses postes, sempre que achar necessário. Os postes também funcionam como saves, ou seja, sempre que você passar perto de um, automaticamente ele define o local onde ele está como ponto de partida caso você perca uma vida.

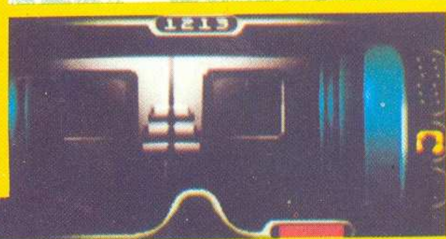


FOTOS: DAUMER DE GIULI

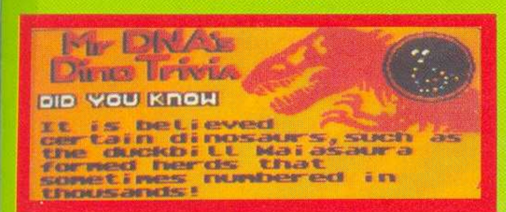
MOVIMENTAÇÃO

Nas fases externas você tem visão por cima, aquela já bem conhecida e comum nos games. Porém, quando o Dr. Grant entra em alguma sala, uma boa surpresa: visão tridimensional de primeira pessoa. Confira o zoom! Não é animal?





Mr. DNA



Outro lance legal acontece quando você dá uma paradinha no game! Surge o Mr. DNA's Dino Trivia (aquele bonequinho que, no filme, explica como os cientistas conseguiram reviver os dinos) contando curiosidades e informações sobre o período Jurássico e sobre os próprios dinossauros. Um pouco de cultura e história são sempre bem-vindos.



ITENS	
	CAIXA DE MEDICAMENTOS Restaura toda a energia
	COXINHA Restaura parte da energia
	ID CARD Abre portas e computadores
ARMAS PARALISANTES	
	Dardos tranquilizantes
	Granada de gás
ARMAS DESTRUTIVAS	
	Bombas giratórias
	Míssil
	Tiros simples

ABRINDO CAMINHO

Atirando nesta engrenagem você movimenta a plataforma e consegue atravessar o rio.



COMPUTADOR



Os computadores contêm informações quentes. Para conseguir acessá-los, primeiro ligue o gerador da foto, que está no prédio Nebular.



Utilizando os computadores você consegue acessar todas as áreas da ilha.

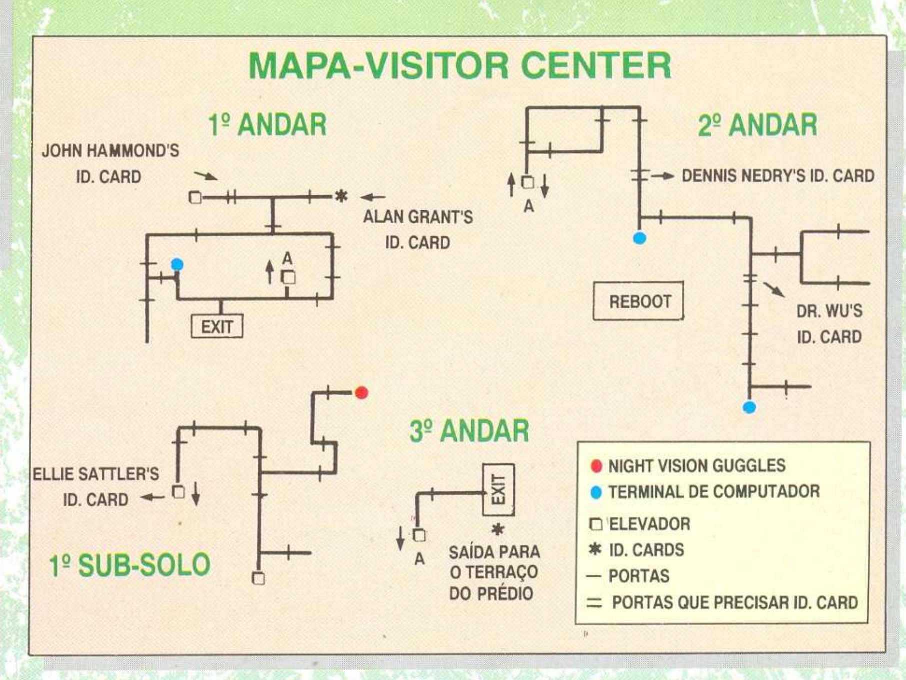


Neles também é possível se comunicar com seus amigos nos momentos de aperto.



Por fim é possível organizar suas ações, verificando os itens que você já conseguiu e saber o que ainda falta fazer.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



MEGA

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Virgin Games
Memória:	Não fornecida
Fases:	10
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9





Anos após a invenção de Robocop, o policial cibernético do futuro, a Cyberdine Systems, uma empresa especializada em sistemas de segurança, desenvolveu um supercomputador para controlar um sofisticado sistema de defesa chamado Skynet. Este computador controla soldados cibernéticos, superfortes e revestidos de pele humana - os Terminators, ou exterminadores do futuro.

Tamanho poder só poderia dar confusão: Skynet e seus soldados resolvem tomar conta da cidade de detroit e, lógico, do mundo. Sobrou pra você. Na pele de Robocop, sua missão será acabar com os exterminadores e também com o supercomputador Skynet. Mãos à obra!

Armas

Durante todo o game Robocop encontra armas espalhadas pelas ruas de Detroit. Veja quais são elas:

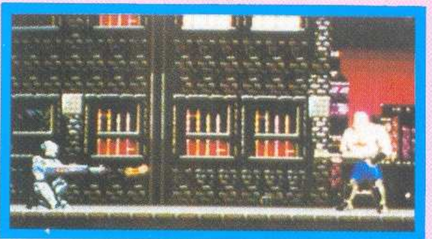
Pistola	arma com a qual Robocop inicia o game
Míssil	maior poder de destruição em relação a pistola
Míssil teleguiado	arma bastante rápida, tem capacidade para encher a tela de balas
Granadas teleguiadas	com o direcional Robocop pode comandar as granadas e detonar os inimigos
Lança chamas	uma das melhores armas do game, bloqueia os tiros e detona os adversários
Laser pequeno	arma bastante eficiente, um pouco mais fraca que o laser
Laser	melhor arma durante todo o jogo. Robocop só deve dispensá-la para enfrentar Skynet
Metralhadora	uma das melhores armas do game, é ideal contra o último inimigo

Primeira fase - TRAINER LEVEL
Missão: Evitar os tiros



Vida

Procure em todos os cantos da tela as vidas e itens que estão escondidos. No topo do prédio tem uma vida.



Inimigo

Derrotar o inimigo de fase é muito fácil. Pule seus tiros e ataque sempre que puder.

Segunda fase - STREETS OF DETROIT
Missão: Salvar os reféns



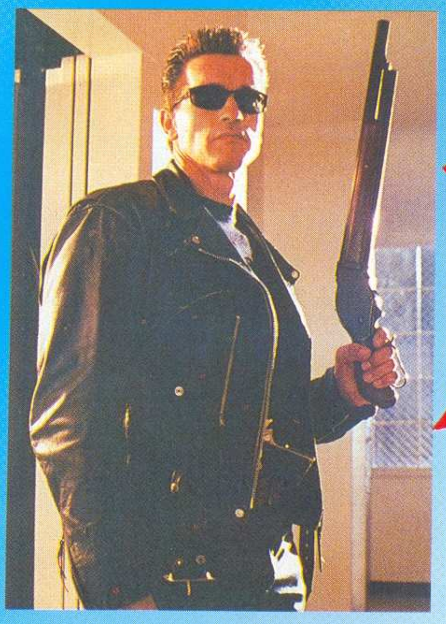
Moleza - ganhe 99 VIDAS. Quando estiver na parte de baixo do prédio, entre no local da foto e vá o máximo que puder para a esquerda. Pule e coloque o direcional para cima e Robocop encontra uma fase secreta, repleta de itens e vidas. Robocop pode entrar e sair quantas vezes quiser, e assim acumular 99 vidas.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



INIMIGO

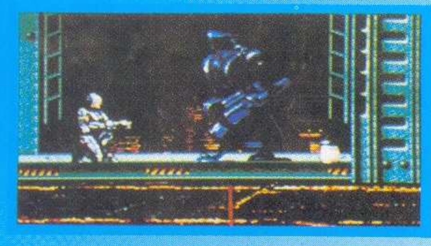
O inimigo agora é um Terminator. Abaixe quando ele soltar o primeiro tiro e pule para escapar do segundo. Logo em seguida atire. Mas cuidado: assim que o adversário perder a pele, ele passa a atirar como louco. Atire também.



NÃO FIQUE MARCANDO!

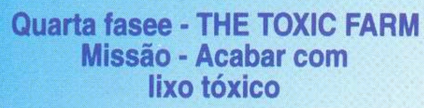
Sempre que Robocop estiver com uma arma potente e você perceber que vai perder uma vida, troque rapidamente pela arma normal (botão **A**). Assim, Robocop voltará ao jogo ainda com a arma especial (botão **A** novamente).

Terceira fase DELLA CITY UNDER CONSTRUCTION
Missão: Destruir as câmeras de segurança



INIMIGO

Você pode abaixar ou subir nas escadas laterais para escapar dos tiros do inimigo. Sempre que ele tentar te prensar no canto da tela, pule na escada e depois por cima dele, sempre usando o cano. Atire o máximo possível.



Quarta fasee - THE TOXIC FARM
Missão - Acabar com lixo tóxico



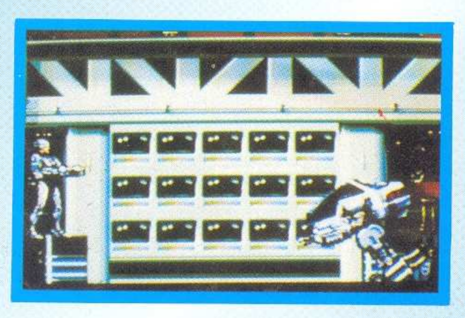
INIMIGO

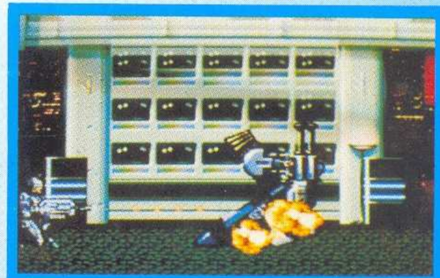
O tanque é o inimigo desta fase. Para acabar com ele, só há uma maneira: desvie de suas investidas e atire sempre que puder.

Quinta fase - OCP OFFICE COMPLEX
Missão: Resgatar os funcionários da OCP e explodir o escritório

Fase secreta

Logo no início da fase, pule dentro da parede no local da foto. Siga para a esquerda e entre nesta porta. Robocop vai ficar escondido. Ande sempre para a esquerda e aperte o direcional para cima. Robocop aparece e encontra mais uma fase secreta lotada de vidas e itens. Outro bom lugar para repor vidas perdidas!

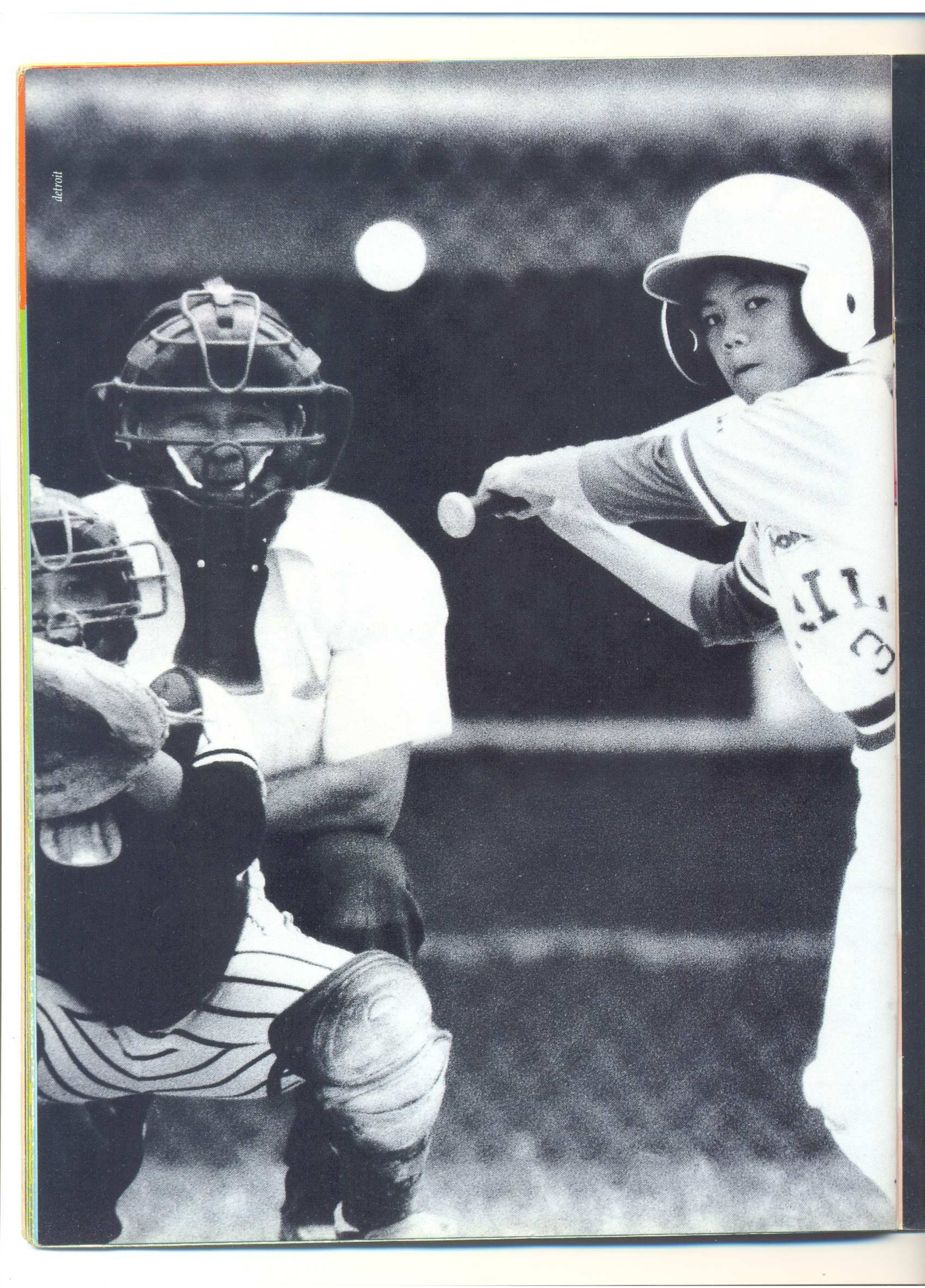




INIMIGO

O ED-209, um robô superpotente, vai encher o saco. Acerte primeiro sua metralhadora, assim o inimigo já fica desarmado. Sempre que o ED te prensar no canto da tela, use o cano para mudar de lado e recomeçar o ataque. Quando o inimigo perder a cabeça atire nas suas pernas. Ele não resiste!

Na próxima VIDEOGAME, as cinco últimas fases de Robocop Versus Terminator.



MEGA

A estória do filme você conferiu no cinema. A do game que você viu em VIDEOGAME 30, é a mesma: cientistas conseguem reviver os dinossauros que, a partir de um certo momento, escapam do controle. Na pele do cientista Dr. Grant, você deve escapar dessas terríveis criaturas. Você pode também jogar na pele de Raptor, um veloz e carnívoro dino. Nesse caso, sua missão é manter-se vivo. Agora, você tem todos os detalhes e dicas especiais deste fantástico game da Sega.



RAIO-X	
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega/TecToy
Memória:	16 Megabits
Fases:	6/5
Jogadores:	1
Dificuldade:	7
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9



SOM E EFEITOS

Jurassic Park tem som de ótima qualidade. Além da música, todos os efeitos dos dinos na floresta, todos os ruídos e até o rugido dessas feras estão aí. O segredo? Um aparelhinho chamado sampler, que digitaliza sons reais, colhidos em diversos pântanos e florestas dos EUA, e os transforma nos sons que você ouve no cart. A Sega caprichou...

PAINEL



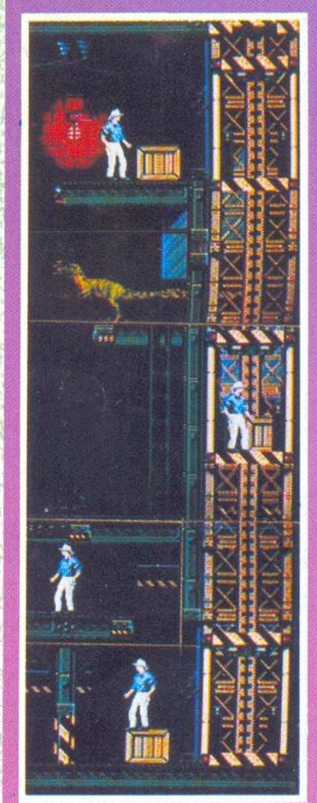
Neste painel você confere quantas vidas tem (nº de barras) e seu nível de energia (tamanho da barra). No caso de jogar com o Dr. Grant pode conferir também que arma está usando. O número indica a quantidade de munições para cada arma.



JOGANDO COM DR. GRANT



Você tem de ficar esperto para sacar as saídas de fase. Dr. Grant tem de encontrar uma porta, como esta, ou alguma abertura para conseguir mudar de fase.



Primeira fase: SELVA

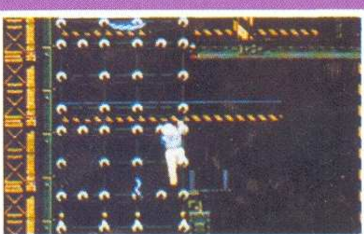


FOTOS: DAUMER DE GIULI

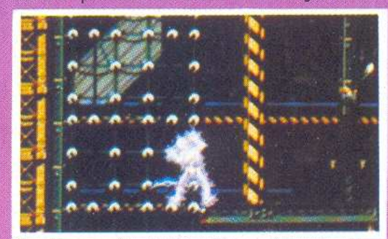
Use os cipós para alcançar lugares altos. É a única maneira de Dr. Grant atingir lugares de difícil acesso. Se cair, o paleontólogo perde energia.

Segunda fase: USINA

Leve esta caixa elevador abaixo para conseguir subir nesta plataforma.



Suba pelos cabos de força e...



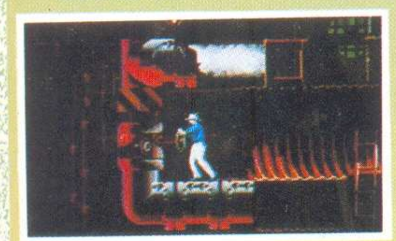
...dá-lhe choque!

Terceira fase: CACHOEIRA



Neste ponto pule! O bote cai e você se pendura na plataforma.

Quarta fase: ESGOTO



Para fechar os registros de gás, coloque o direcional para cima.

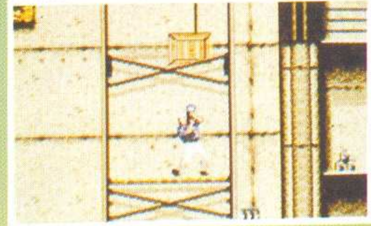
Quinta fase: CANYON

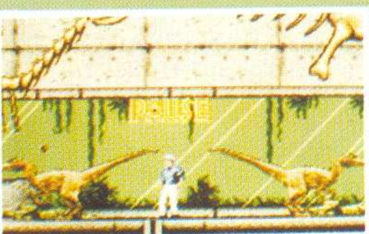
Cuidado com os raptors assassinos: use bombas pesadas para ficar livre deles.



Sexta fase: VISITOR CENTER

Atire para cima e você consegue derrubar a caixa. Agora é só subir nela: assim fica fácil alcançar a plataforma.





Pule bem no meio dos velociraptors. Agora, atire bombas alternadamente em cima de um e de outro, de modo que elas caiam próximo dos esqueletos.

Desta forma os ossos caem em cima dos monstrinhos e detonam todos eles.

JOGANDO COM RAPTOR

Raptor muda de fase somente quando encontra Dr. Grant. Fique de olho no cientista: ele indica a saída!

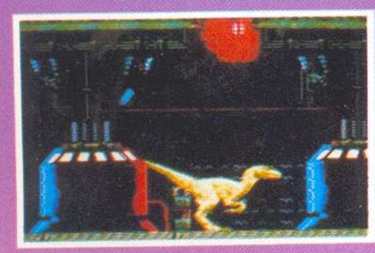
Primeira fase: SELVA



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Esta fase é muito bico! Basta pular sobre os guardas e ir em frente. Não esqueça de se alimentar sempre que possível, pegando as coxinhas e comendo dinos pequenos.

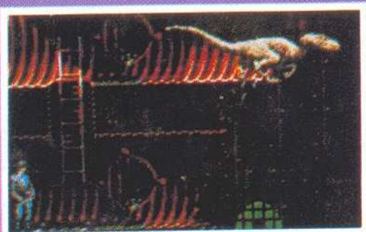
Segunda fase: USINA



Para o game não virar ''churrasco-parque', tome cuidado com estes protonizadores. Do contrário Raptor levará uma descarga de raios de prótons considerável...E pode virar o prato principal.

Terceira fase: ESGOTOS

As plataformas dos esgotos são estreitas e escorregadias. Nesta aqui, pule com cuidado para, desta vez, não virar ensopado. É importante observar o local correto do salto.

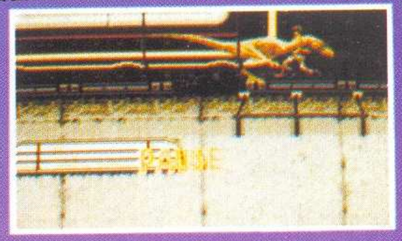


Quarta fase: CANYON

Empurre a pedra com o focinho para esmagar o guarda pentelho logo abaixo. Fácil!

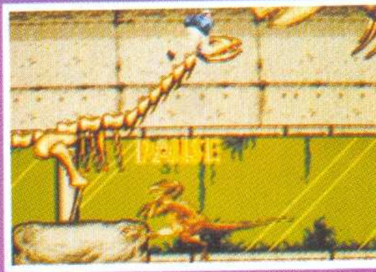


Quinta fase: VISITOR CENTER



Venha correndo e pule bem na beiradinha da plataforma, acertando o guarda. É a única maneira de detoná-lo para conseguir passar.

Para acabar com Dr. Grant não precisa nem chegar perto dele. Fique acertando patadas nas pedras que sustentam o esqueleto.





Tudo cai e... **bye bye**, Dr. Grant! Desta vez, quem levou a melhor foi Raptor!

MEGA

EX-RANZA

Você é o valente piloto do robô Ex-Ranza, uma fantástica arma de guerra capaz de voar e armada até os dentes. A má notícia é que sua filha foi seqüestrada durante um ataque inimigo contra sua cidade. Sua missão é infiltrar-se nas linhas inimigas, destruir o QG deles e salvar a própria filha. Não será fácil, mas VIDEOGAME **dá as pistas para que você tenha sucesso nesta jornada. O game é demais e o visual é animal! Veja o porquê...**

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Gau Entertainment
Memória:	12 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

ARMAS ESPECIAIS



Lança chamas - curto alcance e bom poder de fogo.



Granada - longo alcance, bom poder de fogo, mas só para alvos terrestres.



Laser - longo alcance e baixo poder de fogo.



Pássaro - longo alcance, bom poder de fogo e ainda persegue os inimigos.



Plasma - longo alcance, ótimo poder de fogo e ideal contra os chefões.

Comandos

Robô	**Cima** - faz o robô voar. **Baixo** - Faz o acoplamento ao monociclo quando o robô estiver em cima dele.	**A** - vira para esquerda e atira. **B** - usa armas especiais. **C** - vira para direita e atira.
Robô no monociclo	**Cima** - faz o desacoplamento. **Baixo** - faz o monociclo pular (quanto mais tempo segurar para baixo, mais alto será o pulo).	**A** - vira para esquerda e atira. **B** - seleciona arma especial. **C** - vira para direita e atira.



Primeiro estágio

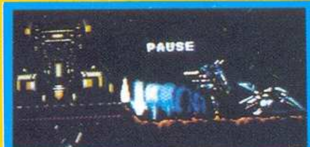
Seu objetivo nesta fase é destruir as baterias que estão atacando a cidade e depois o robô que comanda o ataque. Para isso fique acoplado ao seu monociclo para seu tiro ficar teleguiado. Isso facilita bastante o trabalho.

BOSS

Para acabar com o robô-chefe será necessário ter paciência. Primeiro detone suas pernas e destrua o canhão lança mísseis que fica na frente do robô. Por fim acople-se ao monociclo e abuse do tiro teleguiado para acertar o ponto fraco do "lata de sardinhas".



Segundo estágio



Aqui sua missão é destruir o sistema de defesa da base sub-terrânea inimiga. Para isso use e abuse das granadas. Cada vez que acertá-lo fuja do seu contra ataque. Repita a tática até destruí-lo.

BOSS



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Este animal tem quatro formas de ataque. Na primeira e na segunda fique acoplado ao monociclo e acerte o ponto vermelho na frente do inimigo. Na terceira, saia do monociclo e fique abaixado no chão. Levante-se, atire e abaixe-se novamente. Na última, em pé em cima do monociclo, alterne os tiros com o lança chamas quando ele estiver perto e o tiro normal quando estiver longe.

Terceiro estágio

Agora uma nave inimiga lançou geradores de energia para recarregar suas tropas. Destrua-os para abrir caminho para o desafio com o Boss.





BOSS

Outro robô bastardo, que ataca de duas formas. Na primeira fique embaixo de seus tentáculos e atire só quando ele abrir o olho. Vale acertar em qualquer ponto. Na segunda desvie-se de suas amebas plasmáticas e detone o cérebro que fica no meio delas.

Quinto estágio



Os canhões que correm nos trilhos são os alvos desta fase. Acabe com eles usando o passáro.

BOSS



Esta gigantesca máquina atira bolas de energia em você. Destrua primeiro o bico da máquina e depois a esfera azul que está em seu centro. Use o lança chamas.

Última fase



Aqui não há inimigos, porém você terá que descer até o fim do poço para destruir o **BIG BOSS** e salvar sua filha.

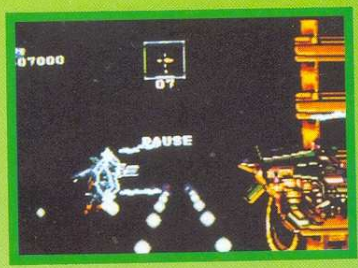
BIG BOSS



O importante agora é acertar a cabeça deste galo invocado. Infelizmente não há uma tática para acabar com ele, vale mesmo a sua habilidade para desviar dos tiros. Treine bastante. Afinal, a vida da sua filha está em jogo!

FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Quarto estágio



Para passar desta fase detone os andróides que estão pendurados neste prédio, usando seu laser. Cuidado com as granadas que eles soltam!



Se liga! Entre a quinta e a sexta plataforma existe uma arma secreta. Destruindo os vidros ela aparece e seu poder de ataque aumenta!

BOSS



Seu inimigo agora é este sensor energético que está encapsulado nesta estrutura. Atire e fuja quando ele jogar a esfera mortal em você. Repita a tática uma vez de cada lado dele.

Sexto estágio



Agora a encrenca são as aranhas mecânicas. Desvie de seus sistemas de mira e atire em suas pernas.

BOSS

Saca só o urubu mecânico que você tem que destruir. Para isso acabe primeiro com sua metralhadora e, logo que ele soltar suas bolas de energia, dispare no canhão localizado abaixo de seu bico.





Pronto! Sua filha está salva e os inimigos... que inimigos? Você destruiu todos!!!

STRIDER

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tec Toy
Memória:	2 Megabits
Fases:	5
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Mestre Meio está de volta. Não contente em apanhar na primeira versão de Strider, agora ele ataca com tudo. E promete acabar com a graça de Hiryu - leia-se você. O lance , o seguinte: agora ele deu uma de esperto e, em vez de conquistar a Terra, raptou a princesa por quem Hiryu está apaixonado. Só que Hiryu é um Strider, que é uma tribo guerreira que jurou defender a Terra de qualquer invasão. E, como tal, não vai deixar barato. Acompanhe as dicas para acabar com mais este sequestro!

ITENS	
Orbital	arma especial que deve ser usada contra os inimigos de fase
Coração	recupera parte da energia de Hiryu

Primeira fase - THE FORBIDDEN FOREST

CANHÃO



O primeiro desafio de Hiryu , este esquisito canhão. Chegue bem perto dele e atire sem parar. Assim que o herói destruí-lo, prenda-se rapidamente na plataforma (botão 2 e direcional para cima) para escapar do fogo que vai se espalhar pelo chão.

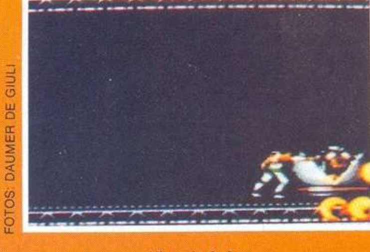
ORBITAL

Assim que Hiryu encontrar o orbital, no local da foto, atire e pule para pegá-lo.



ESFERA

Chegue perto da esfera e atire sempre que ela se abrir. Mas fique esperto, porque nesta hora vem chumbo grosso e ainda por cima acompanhado de fogo. Se Hiryu atirar bem perto da esfera, o fogo não vai aparecer.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS



Pule e acerte este avião defeituoso com espadadas. As orbitais serão agora muito úteis para ajudar a destruí-lo. Fique ligado nos tiros que saem pelo bico do avião. Procure ficar sempre atrás dele e Hiryu não corre o risco de ser atingido.

Segunda fase CASTEL METROPOLIS



CHAVE

Acerte as duas chaves com espadadas para que, mais à frente, o caminho esteja aberto. Caso contrário, Hiryu ter o maior trampo para voltar.

TANQUE

Os tiros do tanque fazem um arco. O melhor jeito para liquidá-lo é, mais uma vez, ficar perto do inimigo e atirar estrelas sem parar. O último tiro sempre atingir Hiryu, mas não ser o suficiente para tirar uma vida. Vale a pena arriscar.





BOSS

Pule e dê espadadas para acabar com o helicóptero. Fique muito esperto com seus mísseis teleguiados: se as orbitais não derem conta deles, use a espada rapidamente.

ER II™



Terceira fase - ALIEN LABRYNTH

PRENSAS

O segredo para passar pelas prensas é escorregar (direcional para baixo e botão 2). Assim Hiryu evita acabar achatado.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

BOSS



Abaixe para escapar dos tiros do Tiranossauro e pule sempre que ele tentar prensar o herói num dos cantos da tela. Se preferir, use a plataforma para escapar de suas investidas. Atire quando puder, de preferência pelas costas do adversário.

Quarta fase THE ROOFTOPS

É muito fácil acabar com o robô: abaixe e solte estrelas e ele estará destruído.

BOSS

A vespa vai encher o saco. Desvie dos mísseis que ela solta pelo ferrão. Para acertá-la, espere uma brecha entre um míssel e outro e pule para detonar espadadas. Dá trabalho, mas não é difícil.



Quinta fase - MASTERS LAIR

SATÉLITE

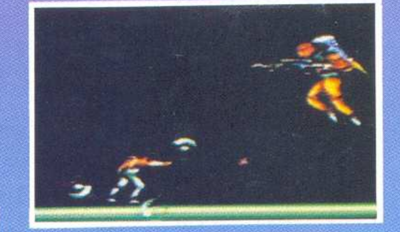
Antes de enfrentar o Boss final, Hiryu tem ainda de acabar com o satélite gigante. Mas a coisa não vai ser muito fácil. Hiryu gira em torno do satélite no sentido horário por causa da gravidade.



Mas tem um probleminha: o herói está sempre virado para o lado direito. Portanto, você deve controlar as espadadas do herói para acertar. Assim: aperte o direcional para direita e o botão 1 sempre que Hiryu estiver do lado esquerdo. E quando estiver do lado direito, acione o direcional para esquerda e botão 1. Assim Hiryu consegue atingir a esfera em qualquer posição. Sacou?

BOSS

Chegou a hora de enfrentar Mestre Meio, o último inimigo do game. Fique perto dele e atire sempre que puder. Aproveite ainda para disparar quando ele estiver de costas.





Assim que o inimigo voar, pule e acerte-o com espadadas. Hiryu acaba de livrar-se de Mestre Meio e de salvar a Princesa. Quem sabe agora ele não desiste dessa moda meio manjada de sequestrar princesas...



THE END

SPIDER-MAN

RAIO-X

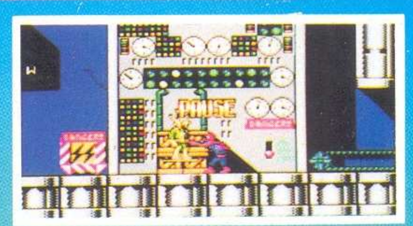
Tipo:	Aventura
Fabricante:	Flying Edge
Memória:	2 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	5
Música/Efeitos:	6
Diversão:	6

O já manjado Spider Man: Return of the Sinister Six, que fez muito sucesso na versão para Nintendo 8 bits, agora chega para Master System. Homem Aranha tem de enfrentar os seus seis inimigos mais terríveis, que se aliaram para conquistar o mundo. Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin e Octopus não pouparão esforços para manter o aracnídeo fora da parada.

Primeira fase

Teias

As teias estão escondidas dentro das garrafas que Aranha encontra pelo caminho. Cada garrafa tem um número limitado de teias e por isso você vai ter de procurá-las durante todo o game. Para pegá-las, é só abaixar sobre a garrafa.



Electro

Dê um soco na alavanca para liber tar Electro e espere até que ele esteja na sua altura para atingi-lo com socos e voadoras. Não mar que bobeira: os raios do inimigo são poderosos.

Segunda fase



Sandman

O segredo para derrotar o inimigo é ficar bem perto dele e atirar teias. Deste modo as investidas de Sandman não o atingirão, enquanto as de Aranha serão poderosas.

Terceira fase



Mysterio

É sempre um mistério o lugar em que Mysterio vai aparecer... Então, o jeito é esperar que ele surja. Chegue perto e detone socos. A manha é a mesma de Sandman: distância pequena do inimigo para não ser atingido por suas investidas.

Quarta fase



Vulture

Espere que o Homem Pássaro desça e ataque-o com socos. A hora certa para acertá-lo é no momento em que ele estiver descen do. Caso contrário o inimigo chuta o Aranha. Ande de um lado para o outro para escapar das bombas.

Quinta fase

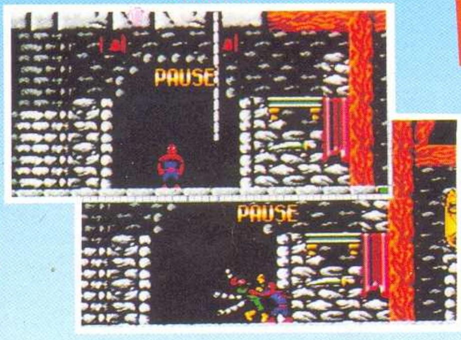


FOTOS: DAUMER DE GIULI

Hobgoblin

Somente as teias podem acabar com esse pentelho. Desvie de suas investidas e atinja-o sempre que possível. Cuidado porque o inimigo atira através de sua prancha voadora também. Use as plataformas para escapar e procure sempre pelas teias para não ficar sem munição.

Sexta fase



ÚLTIMO BOSS!

Octopus é o inimigo final do game. Espere, embaixo de onde Ocotpus está, até que ele desça da plataforma. Assim que o adversário tocar o chão acerte-o com um soco.



Usando esta tática o inimigo não terá tempo de atirar. Octopus sobe novamente. Repita a operação até liquidá-lo. Cuidado com seus tentáculos: caso eles encostem no Aranha, o herói perde energia.

NES

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Tradewest
Memória:	2 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

Mais uma vez Dark Queen e Shadow Boss estão de sacanagem. Os dois terríveis querem conquistar o mundo e para isso estão usando um avião tipo cruzador espacial do tamanho de uma cidade. Mas nem tudo é festa: Professor T-Bird, o líder dos sapos guerreiros, descobre o plano e avisa os Battletoads. De quebra, chama também a turma de Double Dragon, os irmãos Billy e Jimmy Lee. Agora, os heróis mais famosos da Tradewest lutam juntos para salvar a Terra. E a festa é toda sua!

PERSONAGENS

Você pode escolher com qual dos cinco personagens deseja jogar: os irmãos lutadores são mais fortes, enquanto os sapos ganham na rapidez.









ITENS



	invencibilidade
	reconstituem a energia
5000	pontos
1UP	uma vida

1

PRIMEIRA FASE
TAIL OF THE RATSHIP

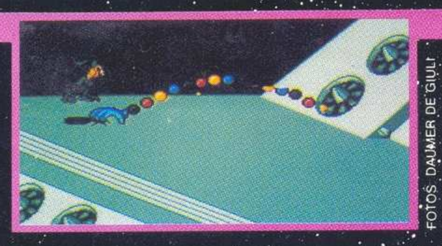
Itens



Rash tem a manha de ficar pendurado na borda da nave (direcional para baixo) só para pegar os itens que estão de bobeira na lateral. Mas cuidado com os inimigos que ficam na parte de cima da nave: eles vão tentar pisar na mão do sapo para derrubá-lo. Suba rapidamente (direcional para cima) e você estará livre do problema.

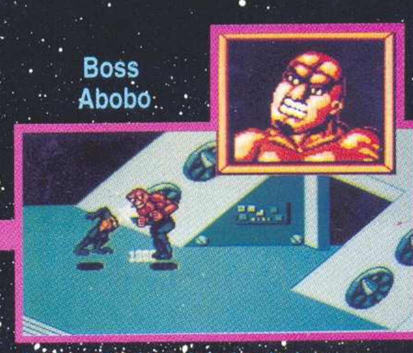
Mãozinha

Quando a mãozinha aparecer, corra de um lado para o outro até que ela fique presa no chão. Este é o momento certo para detonar uma cabeçada ou um chute em cima dela.



FOTOS: DALMER DE GIULI

Boss Abobo



Abobo não é um inimigo bobo só no nome: derrotá-lo é manha. Fique na mesma altura que ele e detone cabeçadas sem parar. Ridículo! O bobão nem reage.

SEGUNDA FASE BLAG ALLEY

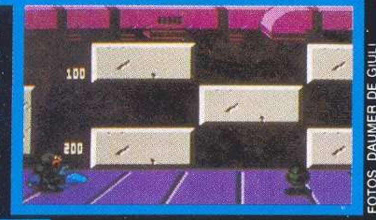
Bomba

Fique esperto com este sujeitinho esquisito. Ele não cansa de atirar bombas pra cima de você. O segredo é pegá-las e atirar de volta para ele. Seja rápido para pegar as bombas, porque elas podem explodir.

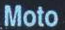


Vida

Rash deve recolher todos os itens que forem aparecendo quando estiver com a moto. A cada dez itens seguidos, o sapo ganha uma vida extra.



FOTOS DAUMER DE GIULI



Moto

Além de desviar das barreiras, Rash deve ficar esperto com os inimigos motoqueiros. Chutes resolvem o problema.

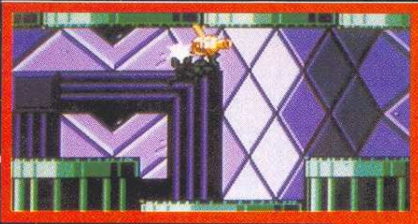


Boss - Big Blag

O Ratão está louco para pular em cima de você. Fique esperto: espere que ele pule, e quando estiver caindo detone uma cabeçada. Repita a operação até liquidá-lo. Mas cuidado quando Big Blag pular e sumir da tela. O melhor é pular também e ficar dando socos no ar para antigir o inimigo assim que ele aparecer.



TERCEIRA FASE - ROPES 'N' ROPER

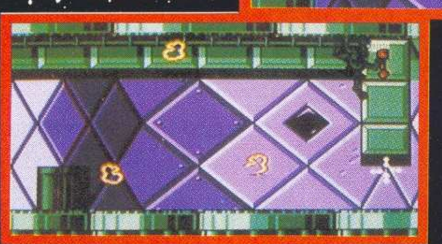


Canhões Móveis

Espere o canhão parar de atirar, agarre-se nele e distribua chutes. Mais um inimigo vencido!

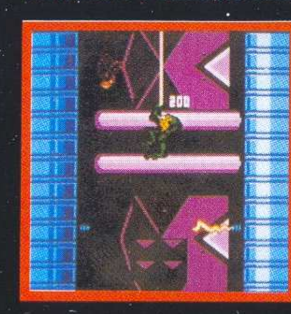
Corda

Sempre que esta seta aparecer, aperte o botão B e segure: chegou a hora de Rash fazer uso da corda.



Alavanca

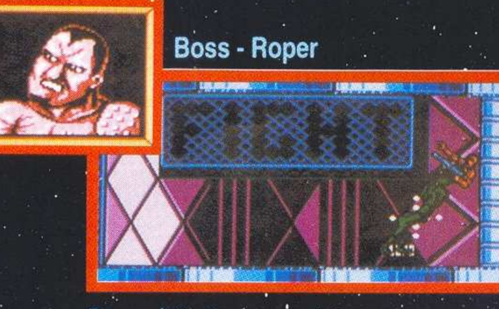
Rash tem de pendurar-se no cano (botão A) para alcançar a alavanca que desliga o campo elétrico que impede sua passagem. Chute a alavanca e o caminho estará livre para o sapo.



Vida

Você lembra como é possível conseguir vidas em Battletoads? Aqui é igualzinho. Fique atirando os corvos contra a parede e após atirar um mesmo pássaro dez vezes, você ganha uma vida.

Boss - Roper



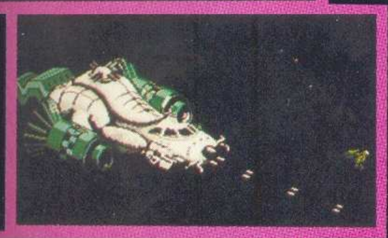
Roper é do tipo nervosinho. E, nervosinho armado é problema! Cuidado com sua metralhadora. Sempre que você escutar a sirene, abaixe porque ele vai atirar. Os socos são a melhor pedida para derrotá-lo. Para isso chegue bem perto do inimigo e ataque sem pena.



QUARTA FASE - MISSILE MAYHEM

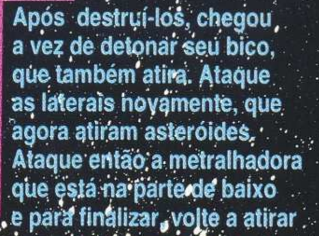


Pra você que já andava com saudades dos games de nave, olha aí a surpresinha. Destrua os asteróides que a nave solta com tiros.



Nave

Ataque primeiro os canhões laterais da nave, mas fique esperto para não ser atingido pelos seus tiros.



Após destruí-los, chegou a vez de detonar seu bico, que também atira. Ataque as laterais novamente, que agora atiram asteróides. Ataque então a metralhadora que está na parte de baixo e para finalizar, volte a atirar no bico. Fique esperto com os misseis. Após toda esta aventura você descobre que a nave era um disfarce para o míssel que vai atacar a Terra.



SEXTA FASE - SHADOW BOSS



Lustres

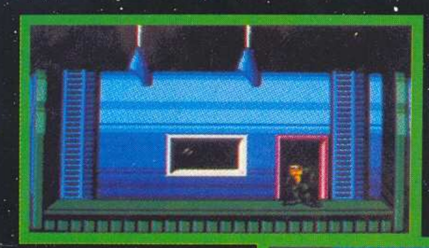
Batendo a cabeça nos lustres, Rash consegue itens e pontos.



Boss - Shadow Boss

Shadow Boss é um inimigo muito espertinho. Ataque-o com socos e saia rapidamente de perto dele. O inimigo vai surpreender Rash com um rasante na forma de porco espinho. Fuja ainda para escapar de seus socos.

QUINTA FASE - MISSILE MAYHEM



Portas Vermelhas

Sempre que as portas vermelhas aparecerem, entre e Rash enfrentará o sub-chefe. Fique perto do inimigo e dê porradas seguidas vezes para derrotá-lo. Muito cuidado com suas cabeçadas, que são poderosas.



FOTOS DAUMER DE GIULI

Bombas



Novamente o sujeitinho estranho das bombas aparece para encher o saco. O jeito para acabar com ele você já conhece: pegue as bombas rapidamente, antes que elas estourem, e atire-as de volta.



Boss Robo Manus

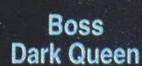


Dê cabeçadas, fazendo pingue-pongue com a parede, para acabar com o inimigo. Não esqueça de desviar dos tiros inimigos. Moleza!





SÉTIMA FASE - ARMAGEDON II - THE REMATCH



Inimigos Verdes

Seja esperto e poupe suas forças. Pule sem parar e os inimigos verdes vão destruir um ao outro.

Boss Dark Queen





Chegou a vez de enfrentar a terrível Dark Queen. Cuidado porque a moça tem o dom de virar fogo. Fique em um dos cantos da tela e pule sempre que o fogo chegar perto de você. Distribua cabeçadas quando ela recuperar seus "incríveis" contornos. Não deixe de pegar ainda os itens que ela joga. E será o fim da terrível Rainha Negra!



NIGHT TRAP

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Sega/Tec Toy Ocean
Memória:	+ de 540 Megabytes
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	9
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



Night Trap é um game bem diferente. A principal característica é que suas imagens foram digitalizadas a partir de gravações em vídeo das cenas representadas por atores de carne e osso e em cenários reais. Isso dá para o game uma cara de cinema, bem legal. Mas o melhor é que você participa do filme: dependendo da sua ação, a história vai rolando na tela, podendo se encaminhar para finais diferentes ou até mesmo para um final trágico, caso você erre. Imperdível!
Claro, tudo isso exige muita memória. É exatamente aí que entra o CD. Graças à sua grande capacidade de armazenar dados — um CD pode guardar até 540 Megabytes, ou cerca de 500 jogos Sonic 2 do Mega — é que se tornou possível fazer games com essa característica. Night Trap, aliás, ocupa 2 CDs. Haja imagens!



ESTÓRIA

Tudo começa quando cinco caras desaparecem nas proximidades de Lakeshore, em uma pequena cidade nos Estados Unidos. E a polícia acredita que o último lugar em que estas cinco pessoas estiveram foi a propriedade vinícola do senhor Victor Martin. Incapaz de resolver o mistério, a polícia resolve apelar para o SCAT, um esquadrão especial da Sega. Sobrou...

MISSÃO

Seu trabalho se resume em acompanhar a movimentação da casa pelo circuito de TV e acionar as armadilhas. Só que é preciso estar monitorando o cômodo que será invadido na hora exata, senão, será impossível aprisionar os Augs. E aí, tchau, família Martin. Na casa estão os Martin (Sr. e Sra Martin, os filhos Sarah e Jeff e o sobrinho Tony) e cinco convidadas, sendo que uma delas é Kelly Medd, uma agente infiltrada da SCAT.



Você deve monitorar a casa através de um circuito fechado de TV. Está ainda à disposição o controle remoto de armadilhas instaladas nos vários cômodos da casa. E, ao sacar que a propriedade está sendo invadida pelos Augs, terríveis extraterrestres, você deve acionar as armadilhas e capturá-los. Sacou?







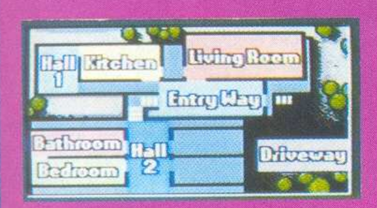
FOTOS: DAUMER DE GIULI

CÓDIGOS



Para acionar as armadilhas, existe um código de cor, indicado na tela. A armadilha só funciona com o código certo. E, para saber qual é o código, você deve acompanhar os diálogos dos personagens na casa. Eles indicarão a mudança da cor — que muda a cada vez que você joga. No começo, uma boiada: o código é sempre BLUE (azul).

Você pode escolher o cômodo da casa que deseja ver através do circuito fechado de video. Veja alguns lugares da casa exatamente às 00:05.



HALL1







ARMADILHAS

O momento certo para acionar a armadilha é quando a barra, que está do lado direito, chegar à cor vermelha. Aperte então o botão B rapidamente para capturar os Augs. Sacou?





Capture os Augs assim que eles caírem da escada. Alçapão neles.

Você tem de ficar esperto aos diálogos para sacar a mudança de código. Antes de indicar a nova cor, um do personagens vai falar "... now change the acess code to...".



FOTOS: DAUMER DE GIULI

FINAIS DIFERENTES

Dependendo da sua atuação, o game chega em finais diferentes. Se você deixar de capturar muitos Augs, todos os personagens da casa são eliminados, se você deixar poucos Augs, apenas sua agente é atacada. A cena é chocante, acompanhe nas fotos. Finalmente, capturando todos,





O GRANDE LANCE!!

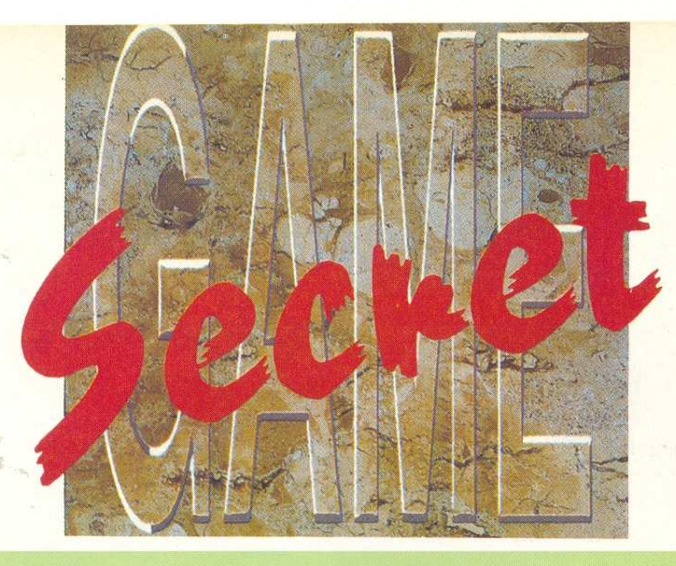
Quer matar o game de primeira? Bico! Para estar no cômodo certo na hora certa, é só seguir a tabela. Ah, os textos estão em inglês, pois é em inglês que você vai vê-los na tela. Mas não se preocupe: a tradução está logo abaixo!

DICIONÁRIO

Hall	corredor
Bedroom	quarto
Bathroom	banheiro
Living room	sala de estar
Kitchen	cozinha
Drive Way	garagem
Entry Way	entrada

TEMPOS & SALAS

TEMPO	SALA	AUGS
00:05	Hallway 1	1
00:25	Living Room	2
00:33	Bedroon	1
00:38	Bathroom	1
00:48	Bathroom	1
01:00	Living Room	1
01:22	Kitchen	1
01:34	Entry Way	1
02:50	Entry Way	2
03:10	Hallway 1	1
03:20	Bedroom	1
03:29	Living Room	1
03:40	Hallway 1	2
03:45	Driveway	1
04:01	Hallway 2	1
04:20	Bathroom	1
04:38	Bedroom	1
04:53	Living Room	1
05:02	Living Room	1
05:25	Bedroom	1
05:35	Driveway	1
05:40	Entry Way	Troca de Código
05:45	Living Room	1
06:08	Hallway 1	1
06:18	Hallway 2	2
06:49	Hallway 2	2
07:05	Kitchen	1
07:17	Bedroom	2
07:40	Driveway	1
07:48	Hallway 1	2
08:02	Bedroom	1
08:10	Hallway 2	2
08:25	Hallway 1	1
08:35	Bedroom	2
09:00	Living Room	Troca de Código
09:10	Living Room	1
09:20	Entry Way	1
10:45	Hallway 2	1
10:55	Driveway	1
11:00	Driveway	1
11:29	Hallway 1	1
12:03	Living Room	1
12:37	Bathroom	1
13:10	Hallway 1	1
13:27	Entry Way	Troca de Código
13:55	Living Room	2
14:13	Living Room	Troca de Código
14:40	Hallway 2	2
15:00	Entry Way	2
15:15	Não Capture	0
16:25	Driveway	1
16:35	Hallway 2	2
16:43	Living Room	1
16:54	Hallway 1	1
17:10	Bedroom	1
17:25	Living Room	1
17:35	Hallway 2	1
17:48	Living Room	1
17:54	Bathroom	1
18:00	Hallway 2	2
18:10	Driveway	1
18:15	Driveway	1
18:25	Entry Way	2
18:33	Living Room	1
19:00	Hallway 1	1 (Espere o 2º Sinal)
19:20	Living Room	2
19:50	Entry Way	1
20:10	Living Room	2
21:14	Bedroom	2
21:30	Driveway	1
21:40	Kitchen	1
21:50	Hallway 2	2
22:05	Bedroom	2
22:23	Hallway 1	2
23:03	Hallway 2	1
23:15	Hallway 1	1
23:30	Living Room	1
23:50	Driveway	1
24:00	Living Room	1
24:15	Living Room	1
24:25	Hallway 1	1
24:30	Bedroom	1
24:50	Bathroom	1
25:08	Hallway 2	1

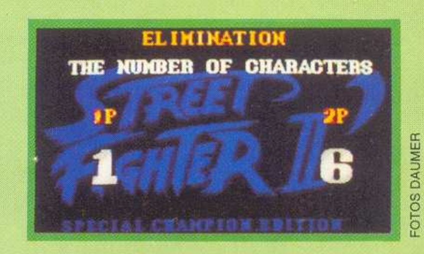












FOTOS DAUMER

STREET FIGHTER II' SPECIAL CHAMPION EDITION (Mega Drive)

MODO GROUP BATTLE

VIDEOGAME já mostrou os golpes dos lutadores de Street Fighter II' para Mega na edição 31. Mas ainda há muita coisa nova neste game, principalmente para quem gosta de jogar no modo versus. A maior novidade é que agora é possível formar times entre os lutadores, e competir contra um outro time formado pelo jogador 2. Claro, você deve estar na opção versus para que o modo **Group Battle** esteja disponível.

Pode-se escolher o modo **Group Battle** tanto na modalidade Champion Edition (velocidade tradicional) quanto na Hyper, em que a velocidade do combate pode ser aumentada até 10 estrelas. Selecionando o **Group Battle**, você terá ainda duas opções de luta: o **Match Play** e o **Elimination**. Veja agora como eles funcionam!

Match Play

O modo **Match Play** é uma luta de um time contra o outro, sendo que os times formados têm que, necessariamente, ter o mesmo número de lutadores, de 1 até 6. O número de lutadores escolhido determina a quantidade de lutas, sendo uma para cada lutador de cada time. Cada luta tem duração de apenas 1 round e vence a batalha o jogador que conseguir ganhar mais lutas. Nesta modalidade é possível que o combate termine empatado.

Se Liga!

■ Repare que a ordem em que os lutadores forem escolhidos pelos jogadores na formação do time determina a ordem em que esses lutadores vão entrar no combate. Há quem prefira começar com aqueles em que se tem mais habilidade. Outros jogadores preferem deixar os melhores para o fim. A escolha é sua!

■ Nesta modalidade, o jogador 2 tem uma "boiada": é que ele vai formar seu time depois do jogador 1, conhecendo então a ordem escolhida por aquele jogador. Dessa maneira, fica fácil determinar os adversários. Isso pode ser uma boa, mas você pode preferir, caso seja o jogador 1, que seu adversário desconheça a sua ordem de formação. Aí, o jeito é mandá-lo para fora da sala...

Elimination

No **Elimination**, há só uma luta de um único round. Você forma o seu time com quantos lutadores quiser, o mesmo valendo para o jogador 2. A luta começa com os dois lutadores escolhidos em primeiro lugar. Quando um lutador perde toda a sua energia, imediatamente ele é substituído pelo segundo lutador do time, que entra com toda a energia. E assim sucessivamente, até que só sobre um lutador no ringue — que, obviamente, é o vencedor. Nesta modalidade não existe empate.

Saca só!

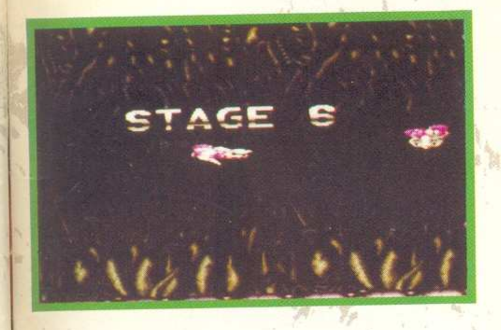
■ Os times podem ter número diferente de lutadores, a critério dos jogadores. Assim, você pode optar por escolher só os lutadores em que você é fera.



BIO METAL
(Super Nintendo)

Seleção de fases: para começar jogando em qualquer estágio, logo que entrar o game, pressione o direcional/superior esquerda e os botões **A** e **B** simultaneamente. Dê **reset** com esses botões apertados. Se deu certo você ouvirá um som característico. Aí comece o jogo normalmente e, logo na primeira tela, pause o jogo. Agora basta pressionar **R** e **L** simultaneamente e escolher a fase em que quer jogar, com o botão **Select**.

FOTOS DAUMER



ROLLING THUNDER
(Nintendo)

Todos os passwords:
Área 2 - **4 5 1 6 1 1 0**
Área 3 - **6 3 9 6 8 5 7**
Área 4 - **4 2 4 9 7 4 1**
Área 5 - **6 9 1 6 0 7 9**
Área 6 - **7 2 3 6 9 7 2**
Área 7 - **6 6 0 9 8 0 9**
Área 9 - **3 4 9 5 2 4 2**

Bruno Reis Braga
Rio de janeiro, RJ.



JURASSIC PARK
(Mega Drive)

Passwords para qualquer fase: não esquente a cabeça com este game, jogue em qualquer fase com estas senhas:

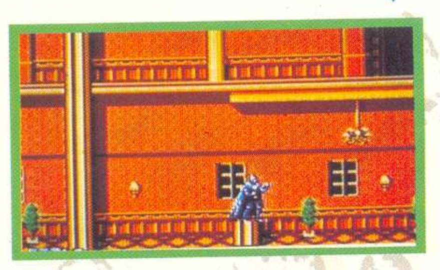
Dr. Grant: 2a. fase - **2QH3J014**
3a. fase - **4UUL201O**
4a. fase - **6UJU001M**
5a. fase - **8VVVM0LG**
6a. fase - **AVVV90H1**
7a. fase - **CUVBSKDI**
Raptor: 2a. fase - **I21G0018**
3a. fase - **K21G0018**
4a. fase - **M21G001A**
5a. fase - **O21G001C**

Felipe Garcez da Palma
Santos, SP.

BATMAN RETURNS
(Master System)

Chocante: antes de aparecer o símbolo do herói-morcego, há uma música de apresentação.Neste momento aperte o direcional para cima e segure os botões **A** e **B** juntos. Desta forma você pode conferir a relação completa de todas as fases e seus respectivos chefes.

Equipe GameLand
Paracambí, RJ.



DRAGON'S FURY
(Mega Drive)

Password maluco: que tal começar o game com 99 bolas e mais de 13 milhões de pontos? Duca, não? Anote o código para conseguir esta proeza:

UFELFO78TL

Augusto de Assunção Santos
Rio de Janeiro, RJ.

SUPER FORMATION SOCCER II
(Super Nintendo)

Jogue com o time do fabricante: para jogar com o time da **HUMAN** e com todos as características (chute, velocidade e passe) no máximo, faça assim: entre no modo versus, na tela de escolha de times segure os botões **R** e **A** e, em seguida, aperte o botão **B**. Pronto! Seu time agora está imbatível! Para complicar,o truque pode ser feito nos dois **players**, e aí vence quem tiver mais habilidade, certo?





FOTOS ARQUIVO

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II
(Master System)

Seja campeão: detone sem muito esforço utilizando este **password**. Mesmo que você chegue em último lugar na última prova do campeonato, leva a taça.

QILB-RSFY

Cleverson E. Kramek
Curitiba, PR.

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME** seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada..

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SUPER NITENDO

SUPER MARIO KART (2) Mario Circut I	Reinaldo M.F. dos Santos	Best Time - 1'00"88 Best Lap - 0'12"11
DEATH VALLEY RALLY (2)	Nélson Terra da Silva	1.099.560
FINAL FIGTH 2 (2)	Marcelo e Daniel Piccoli	2.544.780
TAZ-MANIA (2)	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS (2)	Rodrigo Augusto Guerra	239.750
ADDAMS FAMILY II (2)	Bruno P. Guerra	84.494.550

MEGA DRIVE

SUPER 0FF ROAD (2)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.000
PIT FIGHTER (2)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.199.950
ALIENS 3 (2)	Júlio C. Thomazoni	2.111.060
TERMINATOR 2 (N)	Filipe Bortolini	8.019.400
TAZ-MANIA (2)	Fred Bugmann	26.540.610

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME (2)	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM (2)	Equipe Nes Tendo	961.200
TOM & JERRY (1)	Ronaldo F. Marques e Christian B. Ziege	999.950
RC PRO-AM (2)	Edson Yamada	105.504
ROBOCOP 2 (2)	Luís Claúdio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER (2)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI (2)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG (2)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
ASTERIX (2)	Dionísio Cason	3.492.600

Poucos recordes cairam este mês e já tem gente "morando" na galeria! O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Participe! Mande a foto com seu recorde para a Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo/SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. GALERIA DOS FERAS: **só podia ser da** VIDEOGAME!!



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator -Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi.
Editora Executiva:
Silvia Szarf
Colaboradores:
Betto D'Elboux; Eduardo Murata; Luiz Carlos Mazzaferro Jr.; Mateus Andrade Silva; Alexandre Barros da Silva; Mário B. Câmara; Andrea Carmassi Miguel (Revisão);
Fotos: Studio Norberto Marques
Arquivo
José dos Santos Silva

ARTE:
Paulo Affonso Soares (Supervisão); Marco Palanti (Editor de Arte); Alberto Almeida Aragão (Diagramação); Adinalva F.Higa (Editoração Eletrônica); Manoel Marcelo Valverde (Arte Final); Ivo Ramos (Produtor Gráfico)
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária); Luisa M. V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Digitação).

DEPARTAMENTO COMERCIAL:
Gerente:
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Projetos Especiais:
Fernando A. C. Andrette.
Representantes SP:
Angela Taddeu, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva, Dora C. de Magalhães

Coordenação de Apoio às Vendas :
Ulla Schöffel e Marília Elizabete R. Leite
Tráfego:
Laércio da Silva

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Gerente de Circulação:
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633
Gerente Financeiro:
José Eduardo Teixeira
Gerente Contábil:
Osny Luttenschlager S. Serra

RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258 5959

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla Editora. Fotolitos: Bosatelli, Grafibrás, Fortek e Colortek
Impressão: PADILLA
NOVEMBRO/93

ANER



Nintendo

PLAYTRONIC



BRINQUEDOS E GAMES



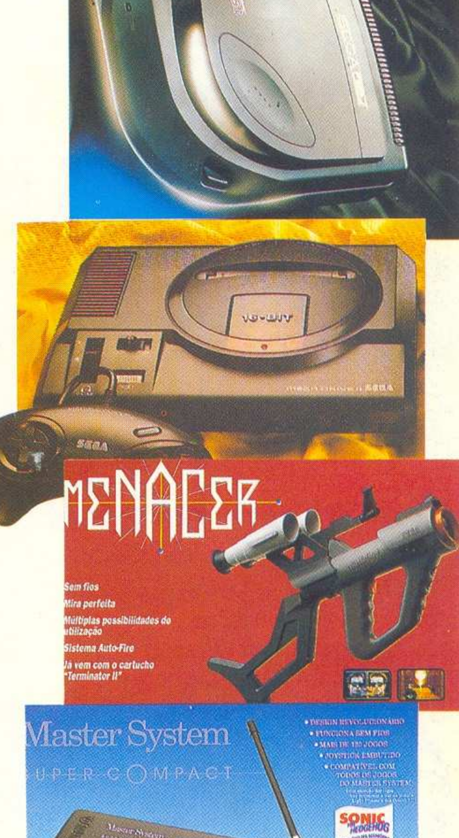
Aqui o jogo é Legal!











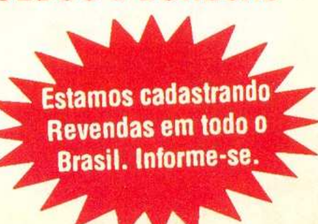
A procura acabou! Finalmente você pode encontrar tudo o que procura em um só lugar. Na Wicale você tem a sua disposição todos os últimos lançamentos em jogos, aparelhos, acessórios e brinquedos dos mais diversos tipos. E o que é melhor... tudo com garantia total e com pessoal treinado para esclarecer suas dúvidas. Diga não aos produtos "piratas" e entre para a turma legal! Veja abaixo o local mais perto de você e coorrraaa...Estamos te aguardando.

* CARTUCHOS
  Manuais em português
  Garantia total
* ACESSÓRIOS
* BRINQUEDOS

SHOW ROOM
R. Henrique Bernardelli, 113
CEP 02013-010 - Santana - SP
VENDAS
Tel : 267-8577 - Fax: 299-2980

* CARTUCHOS
  Para todos consoles
  Últimos lançamentos
* ACESSÓRIOS
  Diversos tipos e modelos
* BRINQUEDOS e BONECAS

LOJAS WICALE: OSASCO - R. Minas Bogasian, 323- SL 1/4 - Tel: 703-8071
SHOPPING CONTINENTAL - Av. Leão Machado, 100 3-piso LojaS18 - Tel: 819-1241
REVENDAS: LAPA - R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000 - Tel: 831-0444
SANTANA - R Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200 - Tel: 950-6329
TATUAPÉ - R. Serra de Japi, 766 - CEP 03309-000 - Tel: 941-9957
CARRÃO - Pça Aurélio Lombarti, 62 - CEP 03445-060 - Tel: 295-1190



Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.

SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.

SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.

DEBULHADOR DE GAMES

